HELLGATE: LONDON, PES 2008 VE UNREAL TOURNAMENT 3 DEMOSU İLE MUHTEŞEM OYUN DVD'Sİ!

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

KASIM 2007 | 5.95 YTL (KDV Dahil) | SAYI: 01 | ISSN: 1307-8933



ÜÇÜ BİR YERDE!

HALF-LIFE 2

EPISODE 2 – PORTAL – TEAM FORTRESS 2

OYUNLARDAN PARA KAZANIN

CEBİNİZİ DOLDURMANIN EN ZEVKLİ YOLLARI

YILIN ZİRVE NOKTASI

> **HALO 3** > HEAVENLY SWORD > **WORLD IN CONFLICT**
> FIFA 08 > **MEDAL OF HONOR AIRBORNE**
> **MANHUNT 2** > STRANGLEHOLD
> **NEVERWINTER NIGHTS 2: MASK OF THE BETRAYER**

OYUNGEZER'E ÖZEL İLK RÖPORTAJ



K.K.T.C. 6.95 YTL. (KDV DAHİL)

9 771307 893015 01

İLK SAYIMIZIN KONUK YAZARI CRYSIS'İN YAPIMCISI CEVAT YERLİ


KONAMI
This is me
THIS IS MY GAME
PES 2008
PRO EVOLUTION SOCCER™
TÜM SATIŞ NOKTALARINDA
ATAL



EDİTÖRÜN GÜNLÜĞÜ

İYİ Kİ SAVE ETMİŞİZ!

Hepimiz oyuncuyuz, hepimizin başına gelmiştir. Oyunun en heyecanlı yerinde "zart" diye elektrik gider… Veya elin quick-save'e çarpar, tekrar yüklediğinde ise, o da nesi? Tam uçurumdan düşerken kaydetmişsindir. Yeniden düşmeye başlarsın o uçurumdan aşağı.

Görünen o ki biz tam zamanında Save etmişiz.

Aslında, bu bir başlangıç değil. 10 yıllık birlikteliğin ardından karşımıza çıkan bir yol ayrımının sonucu devam ettiğimiz bir başka yol. Ama öncekine paralel bir yoldan devam ediyoruz yolumuza, birlikte yürümeyi çok sevdiğimiz insanlarla birlikte. Oyunlarda buluşan binlerce güzel insanın bizimle birlikte yürümeye devam ettiği bir yoldayız. Başlangıçta biraz dar, biraz daha engebeli ve bolca taşlı bir yol olacak bu. Ancak zamanla düze çıkacağız inşallah.

Yeniden bir dergi kurmak için gereken onlarca sıkıcı ve rutin işle uğraşırken, bir yandan da bu ilk sayıyı çok kısıtlı bir zaman diliminde, insan üstü bir çaba harcayarak hazırladık. Muhakkak ki bir şeyleri eksik ya da yanlış yapmışızdır içeride. Ama bir şeyden emin olabilirsiniz: Bu yolculuğun amacı hep daha iyisini, daha güzelini yapmak. Tek başımıza değil, oyuna katılan herkesle birlikte.

Evet, Oyungezer'in künyesinde sadece bizim isimlerimiz yazıyor. Ama inanın şu anda hiç de yalnızmışız gibi gelmiyor bize. Asla öyle gelmedi. Çünkü bizi daha önceden takip eden binlerce okurumuz, yanımızda olduklarını hep hissettirdiler. Ayrılış ve yeniden birleşme sürecinde yanımızda olan, sesimizi duyuran, bize destek veren herkese çok ama çok teşekkürler.

Umarım yolculuğumuz keyifli olur.

Tüm Oyungezer ekibi adına,
Sinan Akkol

GAMEFORGE OYUNLARI E-PIN'İ

OGame dahil tüm GameForge oyunlarında kullanabileceğiniz E-Pin aşağıdadır. (Sol üstteki koyu renkli rakamlar kodların gerçekliğinin kontrolü içindir). E-Pin'i nasıl kullanacağınızı 6. sayfadaki yazımızdan okuyabilirsiniz.

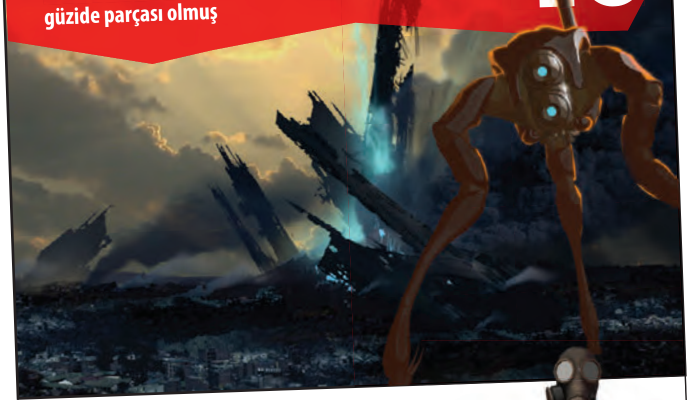
içindekiler

360drc





PC İNCELEME





KONSOL İNCELEME





89 ORGANİZE SANAYİ

bakmadan geçmeyin







EKRAN DIŞI

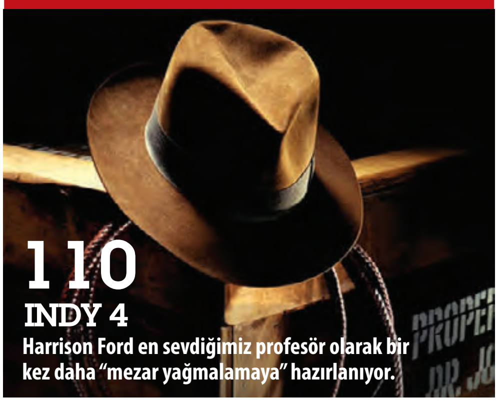
DOSYA





OYUNGEZER'E HOŞGELDİNİZ

Biz kimiz ve neden artık buradayız? Elinizde tutmakta olduğunuz yeni ama tanıdık neşriyatın çıkış hikayesini okumak ister misiniz?



DOSYA



oyun indeksi





OGame

GALAKSİLER ARASI İMPARATORLUK MÜCADELESİ

Eğer sağır sultanın bile duyup oynadığı bir oyun varsa, o oyun OGame olsa gerek. Aynı anda binlerce oyuncunun biraraya geldiği OGame dünyasının toplamda iki milyonu aşkın oyuncusu var. Türkiye sunucusunda ise 2 Mart 2005 tarihinden bu yana tamı tamına 41 adet evren kuruldu ve yenileri de kurulmaya devam ediyor.

İnternette bolca zaman geçirenler OGame ismine aşinadır. Bir fikri olmayanlar için ise söyleyelim; tamamen ücretsiz, uzay savaşı temalı bir strateji oyunu OGame. Alternatif bir gerçeklikte yaşanan bilimsel gelişmeler sonucunda insanoğlunun uzaya açılmasını ve bu dönemde yaşanan mücadeleyi konu alıyor. Oyun HTML tabanlı olduğu için evimizden, yakınımızdaki bir internet kafeden, hatta cep telefonumuzdan bile oynayabiliyoruz. Tek ihtiyacımız, internet bağlantısı. OGame'e hem başlamak, hem de oyunun yapısına alışmak oldukça basit. Bilgisayarımıza indirmemiz gereken bir dosya olmadığı için www.ogame.com.tr adresini açıyor, kayıt oluyor ve birkaç dakika içerisinde diğer oyuncular arasındaki yerimizi alabiliyoruz.

Oyuna istediğimiz gibi isimlendirebildiğimiz, küçük bir gezegen ile başlıyoruz. Ardından madenler, depolar, fabrikalar kuruyor, yeni teknolojiler geliştiriyoruz. Bir yandan savunmamızı geliştirirken diğer yandan filomuzu genişletip yeni gezegenler ele geçiriyoruz. Bu sırada diğer oyuncularla ittifaklar kuruyor, gezegenleri sömürgeleştiriyor ve en güçlü galaksiler arası imparatorluğa sahip olmak için çabalıyoruz. Aradan günler, haftalar geçiyor... Ve bir oyuna başladığımızda elimizde olan küçücük gezegene, bir de şimdi hükmettiğimiz güneş sistemleri ile emrimizdeki on binlerce savaş gemisine bakınca yüzümüzde ister istemez bir tebessüm beliriyor.

OGame'de her biri 15 gezegen içeren 499 güneş sisteminden oluşan 9 galaksi mevcut. Bunu bir de evren sayısıyla çarparsanız, tam 2761965 gezegen ediyor! Ama hemen gözünüz korkmasın. Ustalaşmanız için elbette daha çok zaman gerekecek ama oyuna hakim olabilmek için birkaç saat harcamanız yeterli. Beni çiğneyip uzay boşluğuna tükürürler diye üzülmenize de gerek yok çünkü "noob koruması" adlı sistem sayesinde tecrübeli oyuncuların yeni başlayanlara saldırması engellenmiş.

Bilim-kurgudan ve strateji oyunlarından hoşlanıyorsanız, OGame aradığınız oyun olabilir. Ama uyarmadı demeyin, bağımlılık yapabilir!





ePIN nasıl kullanılır?

Cep telefonlarımıza kontör yüklerken kullandığımız kodları bilirsiniz. İşte ePIN de aynı işlevi görüyor. Aradaki tek fark, telefonumuza değil, oyun hesabımıza kontör yüklüyor olmamız. Oyungezer'in elinizde tuttuğunuz sayısının giriş sayfasında bulabileceğiniz €3 değerindeki ePIN'ler, tüm GameForge oyunlarında (OGame, Dark Pirates, Gladiatus...) geçerli; dolayısıyla nerede kullanacağınızı seçme şansına sahipsiniz.

Şimdi örnek olması açısından OGame'de bu kodu nasıl kullanacağımıza adım adım bakalım:

Hesabınıza normal bir şekilde giriş yaptıktan sonra sol taraftaki menüden Subaylar Garnizonu bağlantısına, ardından da Karanlık madde temin et yazısına tıklayın.

Açılan sayfanın en altına inin ve 35,000 birim Karanlık Madde başlığının altındaki şimdi sipariş ver yazısına tıklayın. Kupon (ePin) yazısının sağ tarafındaki kutucuklara elinizdeki 20 haneli ePIN kodunu dörderli gruplar halinde girin ve Şimdi tahsil et düğmesine basın. Tebrikler, artık 35.000 karanlık maddeniz var! ;)

NOT: Verdiğimiz ePIN'ler 31 Aralık 2007 tarihine kadar geçerlidir. OGame ve diğer tüm GameForge oyunları için ePIN almak istiyorsanız www.gamesultan.com adresine uğramalısınız.

Oyunu Ciddiye Alıyorsan game sultan







Dark Pirates

KORSANLAR HER YERDE!

Gemiler gittikçe hızlanıyor, ışık hızını bile geçtiler. Yönümüzü hâlâ yıldızlara bakarak buluyoruz ama altımızdaki engin denizler yerini uzay boşluğuna bıraktı. Ganimetler ise artık eskisinden daha değerli. Fakat eski günlerden kalan ve bir türlü durdurulamayan bir şey daha var: Korsanlar!

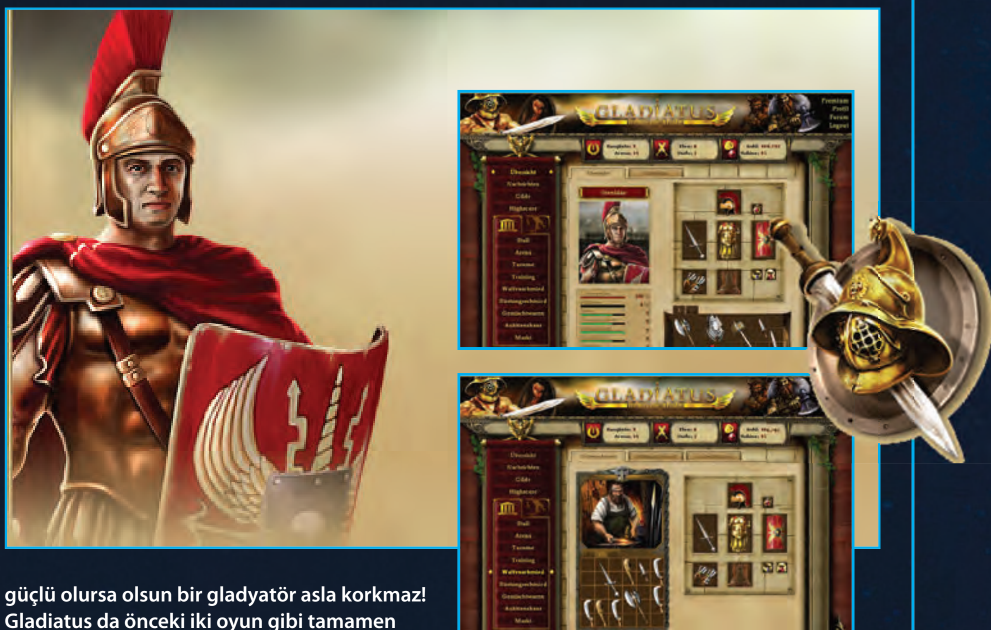
Kısaca tanımlamak gerekirse Dark Pirates, tıpkı OGame gibi internet sitesi üzerinden ücretsiz olarak oynanan bir uzay korsanlığı oyunu. Ama bu sefer gemimizin kontrolü ve galaksinin dört bir köşesine adımızı yazdırma şansı bizim elimizde. Oyuna başladığımız zaman uzay istasyonlarında seviyemize göre kapıcılık, tersane yardımcılığı gibi saat başına ücret veren işlere başvurabiliyoruz. Ayrıca haritanın çeşitli bölgelerindeki değerli kaynakları toplayıp satmak da bir seçenek. Ama kaynakların toplanmışı, paranın da hazır kazanılmışı varken çalışmaya ne gerek var? Yakalayın bir ticaret gemisini, yağmalayın gitsin. Korsan değil miyiz sonuçta?

Tabii ki her şey bu kadar basit değil. Öncelikle hem gemimizi, hem de yeteneklerimizi geliştirmeliyiz. Hangar bölümünden kendimize yeni bir gemi alabiliyor veya silah, cephane ve çeşitli eklentiler ile elimizdeki gemiyi güçlendirebiliyoruz. Eğitim bölümünde kamuflaj, reaksiyon, navigasyon gibi pilotluk becerilerimizi geliştirip düşmanlarımız karşısında avantaj elde edebiliyoruz. Çarpışmalar sırasında hasar alan gemimizi ise onarım istasyonlarında kendimiz tamir edebilir veya ücret karşılığında profesyonel tamircilerin eline bırakabiliriz.

Şimdi gemimize atlayıp galaksinin karanlık köşelerine korku salmanın tam sırası. Hele bir de uzay savaşlarının veya korsanların fanatiğiyseniz, Dark Pirates'a başladığınıza kesinlikle pişman olmayacaksınız!

İnternet adresi: www.darkpirates.net

Gladiatus



ROMA'NIN KAHRAMANI SİZ OLUN!

Gladiatus oynanış bakımından Dark Pirates'a oldukça benziyor. Ama bu sefer uzay çağındaki bir korsanı değil, Antik Roma'daki bir gladyatörü canlandırıyoruz. Kılıcımızı kalkanımızı alıp arenaya çıkıyor, altın ve itibar kazanmak uğruna statü açısından bizden daha yukarıdaki oyunculara meydan okuyoruz. Dövüşlerimizin ardından ise ayrıntılı savaş raporunu okurken, adeta bir film izliyormuş hissine kapılıyoruz.

Oyun elbette yalnızca arenadan ibaret değil. Şehirdeki dükkanlardan veya pazar yerinden kendimize yeni, parlak bir miğfer seçmemiz veya müzayede salonuna uğrayıp açık artırmalara katılmamız mümkün. Para kazanmak ve kendimizi geliştirmek için de saat başına ücret aldığımız işlere girebiliyor, tavernaya uğrayıp hancıdan görevler alabiliyoruz. Bu görevlerde kimi zaman şehirdeki birisiyle konuşmamız, kimi zamansa bir haydut kampını araştırmamız gerekiyor. Bazen de dövüş yeteneklerimizi arenada veya güçlü bir yaratığın karşısında göstermemiz isteniyor. Unutmayın, düşmanı ne kadar güçlü olursa olsun bir gladyatör asla korkmaz! Gladiatus da önceki iki oyun gibi tamamen ücretsiz. Ama sunucuların aktif kalması, oyun özelliklerinin gelişmesi ve hizmet kalitesinin artırılabilmesi amacıyla oyunculara premium hesap sahibi olma seçeneği de sunulmuş. Üstelik oyuncular verdikleri bu desteğin karşılığı olarak oyun içerisinde çeşitli avantajlar elde ediyor ve belirli miktarlarda yakut ile ödüllendiriliyorlar.

Vahşi doğanın tehlikelerinden korkmuyor musunuz? Mağrur bir şekilde arenaya çıkıp size meydan okuyan herkesi yenmeye hazır mısınız? O halde siz de Gladiatus'un acımasız dünyasına katılın!

İnternet adresi: www.gladiatus.net

OGZ_DVD

HAYATTA EN GÜZEL ŞEYLER, BELEŞTİR!– BİR ATASÖZÜ

Oyungezer

DVD SORUNLARI

Oyungezer DVD'siyle ilgili bir sorun mu yaşıyorsunuz? Hemen dvd@oyungezer.com.tr adresine isminizi, adresinizi ve ne tür bir sorun yaşadığınızı yazın, yardımcı olalım. Veya www.oyungezer.com.tr adresinden DVD bölümüne girin ve forum kullanıcılarına danışın. Ne kadar çok kişinin yardımcı olmak istediğine şaşıracaksınız.



AYIN DEMOSU

UNREAL TOURNAMENT 3

Sevgi yüklü anlarda, botlarla kucaklaşacaksınız

İnsanlığa aykırı bu! Siz durun, durun, durun… Sonra üç tane birbirinden güzel Deathmatch oyununu aynı anda çıkartın, olacak iş mi? Elbette birbiriyle pişti olan *UT3, Quake Wars* ve güzeller güzeli *Team Fortress 2*'den bahsediyorum! Hangi birini oynayacağımızı şaşırmış, server'larda deli divane olmuş durumdayız. Hangi oyunu oynadığımızı anlamak için, parmaklarımıza renkli kurdelalar bağlıyoruz artık, o kadar yani!

Lakin ben buraya UT3'ü yazıyorum. "Mahşerin üç Deathmatch oyunu" arasından en çok sıyrılan o çünkü. Daha doğrusu "o olacak", çünkü henüz çıkmadı. Ama bu ayki DVD'mizde verdiğimiz demosu sayesinde, oyunun çıkacağı 27 Kasım tarihine kadar ellerinize kramp girene kadar UT güzelliği yaşayacaksınız!

Yeni UT'ye süper bir Campaign modu eklenmiş, ama demo olduğu için onu deneyemiyor, hafif kırılır gibi oluyoruz. Ancak, *Instant Action* veya *Multiplayer* bölümüne girdiğinizde "Oh yes!" diye bağırıyorsunuz, çünkü kâh botlara, kâh gerçek insanlara karşı oynayabileceğiniz 4 Deatchmatch türevi görüyorsunuz. Bunlardan muhakkak Vehicle Capture The Flag oyun türünü oynuyorsunuz. En geniş çaplı haritalarda haldır huldur araçlarla birbirinize daldığınız bu oyun türünde, UT3'ün getireceği yeniliklerin bir kısmıyla da tanışmış oluyorsunuz (hoverboard, ölü taklidi yapmak gibi).





Uzun lafın kısası, bu ayın demosu Call of Duty 4 olabilir. Ama onu üç kez her zorluk seviyesinde bitirdikten sonra, Kasım ayı boyunca oynayacağınız demo UT3 olacak... HEAD-SHOT!

4 ADIMDA VİDEO SORUNLARINIZI ÇÖZÜN

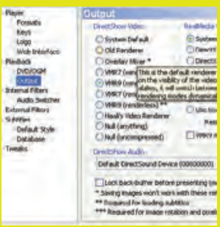
Bilgisayarınızda her türlü video problemini çözecek, hızlı bir çözüme ihtiyacınız mı var? O zaman aşağıdaki 4 kısa adımı takip ederek Media Player Classic kullanımına başlayın.



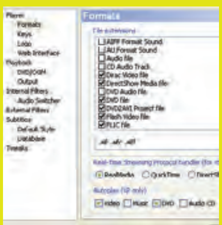
Öncelikle Oyungezer DVD'sinin **ARAÇLAR** bölümünden VIDEO_Codec başlıklı Combined Community Codec Pack'i (CCCP) kurun. Bu paket sayesinde hem en yaygın video ve ses codecleri, hem de bundan sonra tüm video gösterim işlerinizi emanet edeceğiniz Media Player Classic bilgisayarınıza kurulacak.



Sıra geldi Media Player Classic'i tüm videoları otomatik çalıştıracak halde ayarlamaya. **BAŞLAT** menüsünden CCCP'yi bulun, **PLAYERS** sekmesinden Media Player Classic'i (MPC) çalıştırın. **VIEW** menüsünden **OPTIONS**'ı seçin.



Açılan menüden **FORMATS**'ı işaretleyin. Sağ alttaki **VIDEO** düğmesine basarak, MPC'nin bundan sonra çift tıkladığınız her video dosyasını otomatik olarak çalmasını sağlayabilirsiniz. **APPLY** deyip bu menüden çıkın.



Eğer videolar yeşil ve şekilsiz gözüküyorsa, bir önceki menüde **PLAYBACK** başlığı altından **Output** sekmesini işaretleyin. Sağ tarafta açılacak pencereden **Old Renderer**'ı işaretleyin. Yemyeşil videolarınız normal hale dönecektir.

DVD'DE MUTLAKA BAKMANIZ GEREKEN 5 ŞEY

1- UT3 demosu
2- Call of Duty 4 demosu
3- Team Fortress 2 Meet the Soldier videosu
4- Jets'n'Guns Gold
5- BMW M3 Challenge

360drc



EŞİTLİĞİN HER TARAFI 360

Oyun dünyasının iç açılarını, dış açılarıyla topla. Teğet geçenleri de topla. Teğeti dik kesenleri? Onları da topla. Etti mi 360? Sanmam. Zaten geometrim hiçbir zaman iyi olmadı ama bu 360'ın bir hikmeti vardır illa ki. Kapsayıcılığıyla, mahalledeki fısıltılardan haber ajanslarındaki resmi açıklamalara kadar her bilgiye kulak kabartmasıyla, yetinmeyip yorum yapması, haberin kaynağının kapısını çalıp bir fincan kahvenin yanında ağızdan iki çift laf çalmasıyla 360 DRC tam da Oyungezer'in haberlerine yakışan bir isimdir işte.

Bir de Mehmet'in şöyle bir anısı vardır (çok sevdim bu kipte yazmayı, bırakamıyorum) mesela: "Sert mizaçlı, Amerikalı bir İngilizce öğretmenimiz vardı lisedeyken. Bir gün bir arkadaşı hışımla yerinden kaldırmıştı, yüzü bize dönük biçimde tahtanın önüne geçen arkadaşa 'turn around' demişti. Arkadaş da, kulakları çınlasın, kendi ekseninde bir tur atarak yeniden bize bakar hale gelmişti. O gün fark ettiğim şey, 360'ın zeki ve komik bir şey olduğuydu."

Yok canım, kendimizi övmek gibi olsun diye anlatmıyor Mehmet bunları. Hani yani Cevat Yerli'yi iki sayfa konuşturmuş olabiliriz, Tim Schafer'ın çılgın-manyak oyunu Brütal Legend'ı kazımış-çözmüş de olabiliriz, aklınızdakileri okuyup (biraz da derginin forumlarını, belki) en çok beklediğiniz 5 oyuna teleskobu dayamış, canımızı sıkanlara Oyunezer sayfasından kalayı basmış olabiliriz. Ama biz mütevazı bir bölümüz, havalara girmiyoruz. Neyse, Disciples III ve Empire: Total War'a ön inceleme yaptığımızdan da bahsetmiş miydim?

360drc iç açılar



DISCIPLES 3: RENAISSANCE

SİZ DE BİR ROCK EFSANESİ OLMAYI VE DÜNYAYI KURTARMAYI İSTEMEDİNİZ Mİ HİÇ?

Disciples ile tanışmamın tersten olduğunu hatırlıyorum. Önce serinin ikinci oyununu oynamış, hızımı alamayınca da ilk oyunun peşine düşmüştüm. İki oyun arasındaki fark o kadar hissettiriyordu ki kendini, ilk Disciples'a bir türlü ısınamadım. Kulağa kötü bir şey gibi gelse de tam tersine, Disciples 3'ü beklemek için çok iyi bir nedendi bu...

O bekleyişin son demleri artık. Artık sırada imparatorluğun karanlık güçlerini kovmak, Elfleri huzura kavuşturmak, Lanetliler Ordusu'nu ise aradığı kötülükle doyurmak var. Nevandaar'ın sihirli topraklarına üçüncü ziyaretimiz için gün (ya da ay, belki de yıl) sayıyoruz artık.

ÜÇÜNCÜ BOYUTA GEÇİŞ

"Üçüncü seferde üçüncü boyut" geyiği yapsam, geyikler bile buna isyan eder sanırım. Ekran görüntülerine baktığımızda, önceki iki oyunun 2 boyutlu izometrik görüntüsünün bir kenara bırakılması ve 3. boyuta geçiş konusu sorunsuzca halledilmiş görünüyor. Yapımcıların 2005 yazında başladıkları yolculukta onlara Virtual Dream motoru eşlik ediyor.

2008'in ikinci çeyreğine kadar daha neler değişir bilemem ama Undead ırkının oyuna eklendiği haberini alamazsam gerçekten çok üzülürüm. Disciples 2'deki favori ırkım olan Yaşayan Ölüler'in bu oyunda olmayabileceği düşüncesi bile beni rahatsız ediyor. Her bir ırk liderinin, kendi tanrısının Nevandaar üzerinde hüküm sürmesini sağlamayı amaç edindiği Disciples 3'te sadece üç ırktan; İmparatorluk, Elfler ve Lanetliler Ordusu'ndan bahsediliyor.

İmparatorlukla oynamayı seçenler Elf saldırıları altında zayıflamış insanlarla karşılaşırken, Lanetliler'i tercih edenler Bethrezen'i tutsaklıktan kurtarmak için kan dökecekler. Elfler ele geçirdikleri topraklarda, tanrıları Gallean'ın kendilerine sırt çevirmesiyle başlayan huzursuz dönemde, yoldan çıkmış Kara Elflerle, karakterlerinden hiçbir şey kaybetmeyen Soylu Elfler arasındaki iktidar mücadelesiyle boğuşacaklar. Şu an için oynanabilir ırklar arasında adları geçmeyen Yaşayan Ölüler'in de rahatı pek yerinde olmayacak. Gallean tarafından en derin madenlere hapsedilen liderleri Mortis'i kurtarmak için önlerine gelen her şeyi yakıp yıkacaklar.

ŞCR/AKELLA

Çalışkan Rus ekip, ilk kez bir Disciples oyunu tasarlayacak.

Pirates of the Caribbean (2003)
Filmiyle aynı zamanda çıkarak rüzgârı yakaladıysa da, gayet zayıf bir oyundu.

Sea Dogs (2001)
100 üzerinden 80 not ortalamasıyla Akella'nın en iyi sömetrisi buydu. Hâlâ da korsanlık oyunları dendiğinde akla ilk gelenlerdendir Sea Dogs.







AMAN TANRIM! YÜRÜYEBİLİYORUM!

Disciples 3'ün en önemli yeniliklerinden biri, savaş alanında hareket edebilir olmamız. Hatırlayacağınız gibi eski oyunlarda 6 karakterimiz de sabit dururdu ve bir tür statik strateji savaşı yapardık. Artık birimlerimizi hareket ettirerek daha dinamik bir savaş ortamında olduğumuzu hissedeceğiz. Liderlerin taşıdığı ekipmanların savaş alanında eskiye göre çok daha etkili olacağı oyunda, yine birçok büyü okulu arasından seçip yapabilecek ve düşmanlarımızın üzerine ölüm kusabileceğiz (ıyyyy).

Disciples'ı en büyük rakibi *Heroes of Might & Magic* serisinden ayıran en önemli özelliği, geliştirilebilir karakterleriydi, hatırlarsanız. Bu özellik üçüncü Disciples'da da aynen korunuyor. Yanınızda 1000 tane zombi ve 300 tane Succubus'la haritayı dolaşmak iyi bir his olabilir ama savaş meydanına çıktığınızda Disciples'ın güçlü karakterlerinin verdiği güven hissiyle kıyaslanacak kadar değil. Oyunun sonuna geldiğiniz ve cehennemin en derin çukurlarından çıkmış gibi görünen devasa yaratıkları karşınızda bulduğunuz zaman, her savaşta ölen ve tavşanlar gibi üreyen kişiliksiz savaşçılar yerine, tüm oyun boyunca yanınızda savaşmış, kendilerini liderleri için siper etmiş karakterlerle birlikte olmak çok ayrı bir zevk.

SOPALAR HAZIR MI?

Disciples 3: Renaissance'ın çıkış tarihi olarak şu an elimizdeki tek bilgi yayıncı firma Akella'nın sitesinde verdiği "2008'in ikinci çeyreği" yazısı. Oyunun bu yılki E3'de basın mensuplarına gösterilen teknoloji demosu sona yaklaşıldığını gösteriyor. Disciples 2'nin üzerinden geçen 5 yıldan sonra, serinin hayranlarını hayal kırıklığına uğratmayacak bir oyun hazırlama çabasında olan Akella'nın geliştirme sürecini uzun tutması anlaşılır bir durum. Biz de onlara "2008 sonuna kadar çıkarın, gerisi mühim değil" diyor ama kızılcık sopalarımızı da elimizde hazır bekletiyoruz.

ERCE GÜVEN

KISACA

Oyun: Disciples 3: Renaissance
Yapımcı: .DAT
Dağıtıcı: Akella
Çıkış Tarihi: Bahar'08
Tür: Sıra tabanlı strateji
Web: strategyfirst.com/en/games/disciples3



(Soldan sağa) Şengsung, Scorpion, Subzero vee eeee, diğerleri... Ekip yeniden bir arada.

Mortal Kombat 4

Midway 2008 mali planlarını açıklayarak, dolaylı yoldan da olsa yeni Mortal Kombat'ı da duyurmuş oldu. Street Fighter'la birlikte tüm zamanların en popüler dövüş oyunları listesinin tepesinde duran Mortal Kombat'ın yeni oyunu sadece yeni nesil konsolları şenlendirecek.

Midway'in raporuna göre, Amerikan futbolu sevenlerin yakından tanıdığı Blitz oyunu da Mortal Kombat'la birlikte dirilecek. İki oyun da firmanın 2008 takviminde yer alıyor. Peki sorumuz şu: Bu Mortal Kombat 4 ise, 3'ten sonra oynadığımız milyonlarcası neydi?

EverQuest Hollywood'da

NORRATH FİLM SETİNE DÖNÜYOR

Oyunların filme dönüşmesine alıştık. Bu cümleyi aynı zamanda iyi oyunların kötü filmlere dönüşmesine de alıştık anlamında söylüyorum. Ama Silent Hill'le bir parça toparlanma eğilimine giren bu tatsız tabloyu şimdi Sony tümden değiştirme niyetinde.

Verant Interactive yapımı devasa online rol yapma oyunu EverQuest'in film olacağı haberi birkaç ay önce duyurulmuştu ama projenin kapsamı hakkında hiçbirimizin bir fikri yoktu. Eh, şimdi de "izlemiş kadar olduk, iyiymiş cidden" filan diyecek halimiz yok ama en azından elimizde hayra yorulabilecek birkaç ipucu var. Bunlardan biri Avi Avrad. Filmin yapımcılığını üstlenen Avrad (yazarken bir tuhaf oluyorum), bundan önce Marvel Studios'un kodamanlarından (kodaman da garipmiş) biri olarak çalışıyordu. Filmin senaryo yazarı daha tanıdık bir isim; Michael Gordon. Hani 300'ü de yazan adam... Senaryo olarak tabii, yoksa Frank Miller'ı biz de biliyoruz.



Filmden sonra bu araziler çok değerlenecekmiş diyorlar... Bölge, turizme açılacak, bu ağaç evlerin yerine süper lüks oteller yapılacak, Sony, otelleri 99 yıllığına Dubaili yatırımcılara kiralayacak.

EverQuest'in geçtiği Norrath evrenine sadık kalınarak hazırlanan senaryoda oyunun önemli karakterleri de rol üstleniyor. EQ II ile bu evrene giren ve oyunda seslendirme yapan Christopher Lee, Heather Graham gibi tanınmış oyuncuları filmde de görebilecek miyiz peki? İşte orasını bilmiyoruz. Aslında filme gidip gitmeyeceğimizi de bilmiyoruz daha. Ya tırt çıkarsa... Daha 2010'a çok var.

HUZUR İÇİNDE UYU

Belki sizin için eski bir haber bu ama, Oyungezer olarak ismini anmamız şarttı. Efsanevi ralli pilotu, Dünya Ralli Şampiyonu ve sayısız ralli oyununa isim vermiş Colin McRae, Eylül ayında geçirdiği bir helikopter kazası sonucunda aramızdan ayrıldı. Baş sağlığı diliyoruz tüm sevenlerine...



BİR ROCK EFSANESİ OLMAYI VE DÜNYAYI KURTARMAYI İSTEMEDİNİZ Mİ HİÇ?



BRÜTAL LEGEND

"Kutsal dışkı!", diye çığırdı Schafer, "Bu günün hayalini kuruyordum 15 senedir. En sonunda işte burada. Yıllardır "Metal Çağı" hakkında ufak ipuçları topluyorduk, şarkılarda, tişörtlerde ve albüm kapaklarında. Ama şimdi, o gürültülü zamanlarda gerçekte neler olduğu hakkında efsanelerle yüklü ana metal madenini bulduk ve ne şanslıyız ki bunun hikâyesini anlatmak bize düştü."

Çok yazı yazdım daha önce, müziğin atmosferine kaptırmış biçimde. Yazı yazarken kendimden geçtiğim çok oldu. Ama hiç böylesi olmamıştı. Altımdaki sandalye kırılmak üzere, klavyenin tuşları kırıldı kırılacak; 'headbang' yaparken birkaç kez masaya vurdum kafamı, sanırım çatladı. Masa. Etraf kan gölüne dönmüş durumda, içinde yüzmekte olduğum zevk denizine müdahale etmeye çalışan aile üyeleri ve komşularımın paramparça vücutları kapının önüne birikti. Henüz midem bulanmıyor, kokuları çok taze. Karnım acıkıyor. Umurmda deil hiçbr şeyy, yanlş basnja kvalyeye düzeltmiyrm. Çünk Brütal Legend'a ilk bakş yazıyorumm ve Brütal Legend müğzileri dinlorum. Çok vahşiyimmm!!! HÖARGGGHHH!!!

OTHER GAMES PLAY, BRÜTAL LEGEND KILLS!

Monkey Island ve Psychonauts'un yaratıcısı, dâhi çocuk Tim Schafer'in son oyunu Brütal Legend, bana yukarıdaki paragrafı yazdırdı. Kimbilir size neler yaptıracak? Oyunun hikâyesi, Brütal Legend adlı metal grubunun roadie'liğini yapmakta olan Eddie Riggs'in (kendisini ünlü oyuncu Jack Black canlandırıyor), gitar akort ederken elini kesmesiyle başlıyor. Dökülen kan, kemerindeki kurukafaya gelince lanet uyanıyor ve kahramanımız kendisini antik, efsanevi "Metal Çağı"nda buluyor. Eddie Riggs, elektro gitarından, baltasından ve V8 motorundan aldığı güçle insanları iblislerden kurtaracak bir kahramana dönüşüyor (Queen'in We Will Rock You Show müzikalini andırdı bu).

Brütal Legend, karakterimizi üçüncü şahıs kamerasından izlediğimiz bir aksiyon oyunu. Yapısı da oldukça basit. Baltayla adam doğrayıp, elektro gitarın notalarıyla büyüler yapacağız; bütün bunları yaparken tek başına da değiliz üstelik. Metal dünyasından esinlenilerek yaratılmış tiplerle dolu bir orduyu yöneteceğiz kutsal görevimiz süresince. Ben bu karakterler arasında özellikle "runaway"lere bayıldım. Bu tipler, Eddie ya da diğer karakterlerin omuzlarına çıkarak (konserlerdeki gibi) mızrakla dövüşen kadınlar. Tim Schafer ve ekibinin rock ruhunu ne kadar iyi okuduklarını buradan bile anlayabiliyoruz. Gerçekten de Brütal Legend dünyasının tamamı metal kültürüne göndermelerle (ve tabii onla kafa bulmalarla) dolu. Topraktan fışkıran balta ve kılıçlar, madenlerden çıkartılan araba ve motor parçaları, dallarında yaprak yerine lastik bulunan ağaçlar ve bunun gibi yüzlerce hoş detay. Oyunda karşımıza çıkacak bazı karakterlerin isimlerini de metalseverlerin beğenisine ve gülümsemesine sunuyorum: Lita Halford (bkz. Lita Ford ve Rob Halford), minyon Hair Metal, General Lionwhyte (bkz. White Lion). Oyunun, Tim Schafer'in zekâsı dışında güvendiği en önemli özelliği elbette muhteşem müzikleri. Brütal Legend'ın gizemli web sitesinde birkaç tanesini dinleme fırsatı bulabileceğiniz bu müzikler, baştan sona insanı gaza getiren, etkileyici metal şarkılardan seçilmiş bir liste. Oyunun soundtrack'i Zakk Wylde, Tim Skold, Wolfmother, Judas Priest ve Ronnie James Dio gibi büyük isimlerin, sadece Brütal Legend için yaptıkları şarkılardan oluşuyor zaten. Uzun zamandır, Iron Maiden haricindeki metal müziğe kendini kapatmış birisi olarak, Brütal Legend'ı "dinlemek" çok garip hissettirdi bana. Sanırım "80'lerin sonunda 90'ların başında" çocuk olmuş herkesi derinden etkileyecek bu oyun.





METALCİYİ KURTAR, DÜNYAYI KURTAR.

Elbette Eddie Riggs'in komedyen/aktör/müzisyen Jack Black tarafından canlandırılıyor oluşu da Brütal Legend'ın kalitesi, komikliği ve müzikle iç içeliği hakkında bize çok güzel şeyler söylüyor. Üstelik Jack Black Brütal Legend'ın kadrosundaki meşhurlardan sadece bir tanesi. Kulağımıza gelen dedikodular, Motörhead'den Lemmy Kilmister, Judas Priest'ten Rob Halford ve de efsane müzisyen Ronnie James Dio'nun da sesleriyle oyunda yer bulacaklarını söylüyor. Henüz çok fazla detayı açıklanmamış Brütal Legend hakkında elimizde olan şeyler kabaca bu kadar, o gelene kadar boyun kaslarımızı güçlendirmekte fayda var.

MEHMET KENTEL

ŞCR/DOUBLE FINE

Tim Schafer ismini bilmiyorsanız, biraz geç kalmış sayılırsınız ama...

Psychonauts (2006)
Adventure'un kıymetini ve anlamını bilen son dem oyunlardan. Asla hak ettiği ilgiyi göremedi.

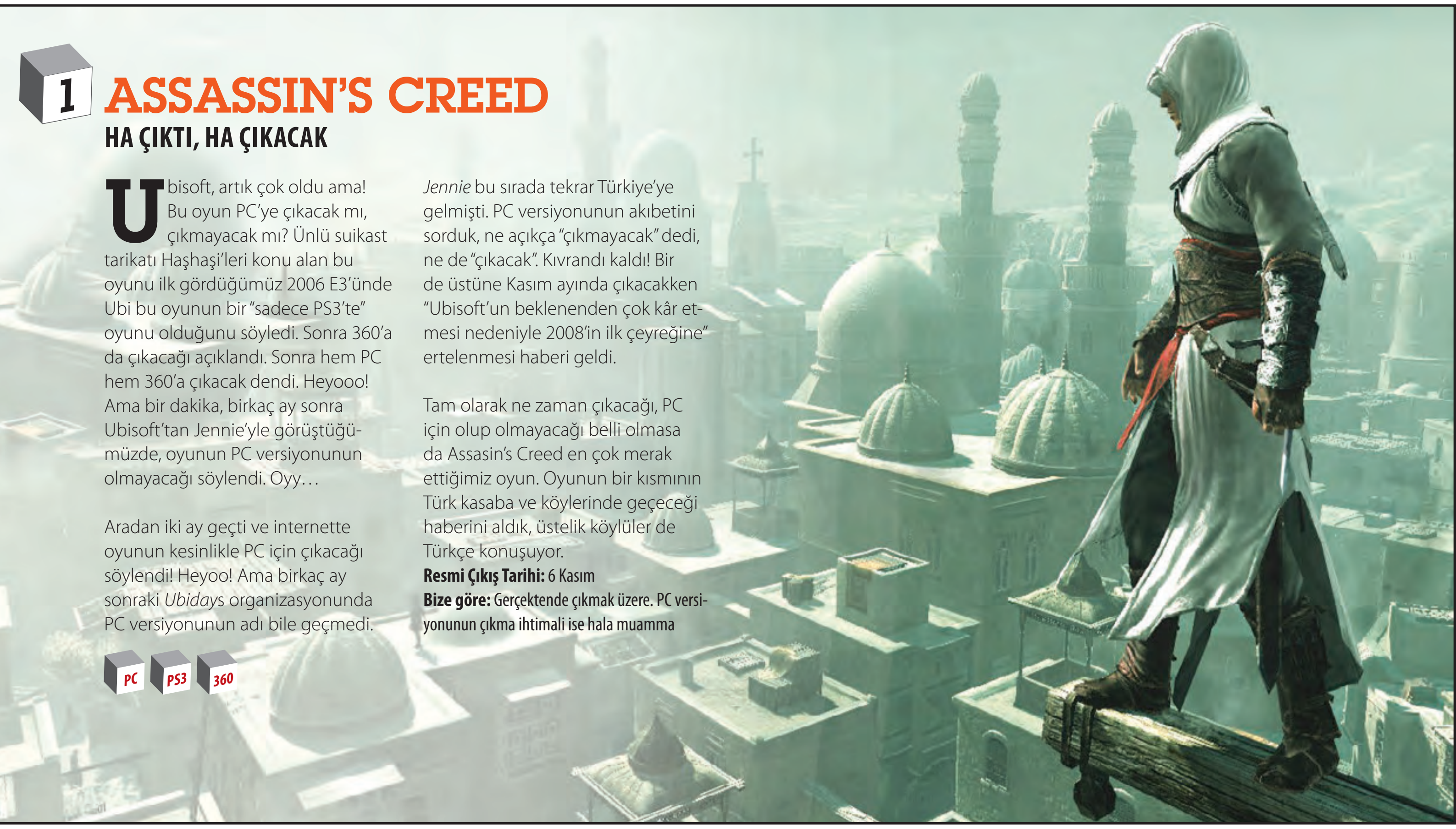
Grim Fandango (1998)
Henüz Double Fine doğmamıştı ama Tim Schafer, kendine has kaçık stiline imzasını bu oyunla attı.

KISACA

Tür: Aksiyon
Yapım: Double Fine
Platform: PS3, 360
Çıkış Tarihi: 2008
Web: www.brutallegend.com

EN MERAK ETTİĞİNİZ OYUNLAR HAKKINDA EN SON BİLGİLER

Biz bunları istiyoruz



1 ASSASSIN'S CREED

HA ÇIKTI, HA ÇIKACAK

Ubisoft, artık çok oldu ama! Bu oyun PC'ye çıkacak mı, çıkmayacak mı? Ünlü suikast tarikatı Haşhaşi'leri konu alan bu oyunu ilk gördüğümüz 2006 E3'ünde Ubi bu oyunun bir "sadece PS3'te" oyunu olduğunu söyledi. Sonra 360'a da çıkacağı açıklandı. Sonra hem PC hem 360'a çıkacak dendi. Heyooo! Ama bir dakika, birkaç ay sonra Ubisoft'tan Jennie'yle görüştüğümüzde, oyunun PC versiyonunun olmayacağı söylendi. Oyy…

Aradan iki ay geçti ve internette oyunun kesinlikle PC için çıkacağı söylendi! Heyoo! Ama birkaç ay sonraki *Ubidays* organizasyonunda PC versiyonunun adı bile geçmedi. *Jennie* bu sırada tekrar Türkiye'ye gelmişti. PC versiyonunun akıbetini sorduk, ne açıkça "çıkmayacak" dedi, ne de "çıkacak". Kıvrandı kaldı! Bir de üstüne Kasım ayında çıkacakken "Ubisoft'un beklenenden çok kâr etmesi nedeniyle 2008'in ilk çeyreğine" ertelenmesi haberi geldi.

Tam olarak ne zaman çıkacağı, PC için olup olmayacağı belli olmasa da Assasin's Creed en çok merak ettiğimiz oyun. Oyunun bir kısmının Türk kasaba ve köylerinde geçeceği haberini aldık, üstelik köylüler de Türkçe konuşuyor.

Resmi Çıkış Tarihi: 6 Kasım
Bize göre: Gerçektende çıkmak üzere. PC versiyonunun çıkma ihtimali ise hala muamma

PC PS3 360





2 GTA 4

NİKO "İNCE" BELLİ

Şimdiden şuraya yazıyoruz (evet, yazdık). GTA 4 ilk çıkışta en yüksek satışa ulaşan oyun olacak: İlk hafta tam 9.5 milyon kopyayla satışa çıkıyor oyun! Evet, yanlış duymadınız! Tüm zamanların "en hızlı satan" oyunu ünvanına sahip olan Halo 3 bile 4.4 milyon kopyayla çıkmışken, GTA 4'ün bu rakamı ikiye katlaması inanılmaz! Kaldı ki Halo 3 sadece 360 için çıkmıştı, GTA 4 ise hem 360 hem PS3 için çıkacak. Eğer firmanın tahminleri tutarsa, GTA 4 tüm zamanların en hızlı satan oyunu olacak ve Rockstar'a yepisyeni davaların açılmasına sebep olacaktır.

Dava dedim de, GTA 4'ün ana karakteri olan Niko Bellic'in hangi Doğu Avrupa ülkesinden Amerika'ya göçtüğü hâlâ belli değil. Ama aksanı ve tipi nedeniyle Yunan olacağını tahmin ediyoruz. Eğer durum böyleyse, birkaç dava da Yunanistan'dan gelecektir oyuna. Ama sıkı ses getireceği kesin.

Ve eğer şimdiden bu kadar müthiş beklentiye yol açan oyunu tam bir paket içinde almak istiyorsanız, GTA 4'ün Special Edition'ını edinmeniz gerekiyor. Special Edition, normal versiyondan 30 dolar daha pahalı olacak (90 dolar) ama içinde oyunun haricinde bir Soundtrack CD'si, özel bir GTA 4 askeri sırt çantası, yapım artwork'leri kitabı, özel bir anahtarlık gelecek. Bu anahtarlığın üstünde birkaç da anahtar olacak ve bu anahtarlarla açılacak küçük, kilitli bir de kutu olacak pakette. Kutunun içeriği Rockstar tarafından sır gibi saklanıyor.

Resmi Çıkış Tarihi: 2008'in ilk çeyreği
Bize göre: Rockstar bu. Söz verdiği tarihte çıkartır oyununu. Ama THQ'nun "bütçe planları" farklı şeyler söylüyor olabilir tabii.

PS3 360

3 FALLOUT 3

BETHESDA, BETHESDA NEVER CHANGES



Vay be, ilk Fallout'u oynamamızın üzerinden de 10 yıl geçmiş. Ünlü serinin 10. yılı şerefine, Bethesda "kendi Perk'ünü kendin yap" yarışması düzenledi. Eğer en güzel Perk'ü tasarlarsanız, çok güzel bir hediye paketi kazanıyorsunuz. Oyunu bilmeyenler için, bir Perk (pörk diye okuyun) karakterinize etkisi olan kalıcı özelliklerdir, kimisi çok eğlencelidir (Jinxed mesela). Ancak bu yarışmaya son katılış tarihi 31 Ekim olduğundan, şu anda birileri o güzelim ekran kartları veya Xbox 360 ile eğleniyor bile.

Resmi Çıkış Tarihi: 25 Kasım 2008
Bize göre: Bethesda'nın hangi oyunu zamanında (veya bug'sız olarak) çıkmış ki? Siz 2009'u göze alın deriz.

PC PS3 360

4 MAFIA 2

MR. SALIERI'DEN SEVGİLERLE



Unutulmaz Mafia'nın devamı en sonunda geliyor! Sevgili Alman "yaş sınırı belirleme" kurulundan sızan bilgiler sayesinde normalden bir hafta erken haberimiz oldu oyunun varlığından. Ancak, *Blizzcon*'dan birkaç gün önce açıklanan oyunla ilgili olarak, 1940 ve 50'lerde geçeceğinden başka net bir bilgi gelmedi.



Ama bizim kulağımız deliktir. Oyunla ilgili ufak tefek de olsa bir şeyler biliyoruz. Her şeyden önce, ilk oyundan daha serbest bir yapıda olacağını biliyoruz. Mafya 40'larda Amerika'da iyice azıtmış olduğundan, Mafia 2'nin ilk oyundan daha fazla şiddet içereceğini de biliyoruz. Ayrıca, ilk oyunda 1930'ların "fayton gibi" araçlarını kullanmak sıkıcıydı, 1940'larda doğru düzgün hız yapabilecek araçlar olacak altımızda.

Bizim esas merak ettiğimiz şu: İlk oyunun sonunda Tommy'ye "Mr. Salieri'den selam getiren" iki kişiden birisini mi oynuyoruz acaba? Eğer yapımcı Illusion Softworks bunu yaparsa, takdirimizi kazanacak.

Resmi Çıkış Tarihi: Belli değil
Bize göre: Illusion Softworks ilk oyunu 2 yıl geç çıkartmıştı. Bu sefer o kadar gecikmeyeceklerdir.

PC PS3 360

İSTEYİN, SİZİN İÇİN ARAŞTIRALIM

En çok merak ettiğiniz oyunlar hangileri? Bu Oyunu İstiyorum bölümünde araştırdığımız oyunları siz seçiyorsunuz. Bu yüzden hakkındaki haberleri en çok merak ettiğiniz 5 oyunu merakediyorum@oyungezer.com.tr adresine gönderin. Veya www.oyungezer.com.tr adresinde Oyungezer Dergisi altındaki başlığa yazın. Sizin için araştıralım.

5 STAR WARS FORCE UNLEASHED

GÜÇ SİZİNLE OLACAK

Nintendo Wii için hazırlanan Force Unleashed, diğer konsollardakilerden çok farklı olacak. Diğer tüm eski ve yeni nesil konsollarda oynanış daha çok Güç'ün kullanımı üzerine yoğunlaşmış olacak. Wii için hazırlanmakta olan versiyon ise, WiiMote'un ışın kılıcı şeklinde kullanımına izin verecek. Force Power'lar yerli yerinde dururken, oyuna eklenen özel bir düello modu sayesinde aynı ekran karşısında iki oyuncu iki WiiMote ile düello yapabilecek.

Diğer yandan, oyunun hikayesi ağzımızın suyunu akıtıyor: Çünkü isimsiz bir Jedi olarak Darth Vader'ın emrinde olacağız! En son ne zaman Vader'a hizmet etmiştik bir oyunda, doğrusu hatırlamıyoruz. Galiba Tie Fighter'daydı…

Resmi Çıkış Tarihi: 27 Kasım (Wii versiyonu hariç)
Bize göre: Çok yakında güç sizinle olacak ama ışın kılıcı tutmak isteyenler biraz daha bekleyecek.



Wii PS2 PS3 360 PSP DS

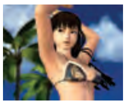
"KIZ ARKADAŞINIZA OYUN OYNATMANIN"
5 YOLU



1 "Korku oyunu oynuyorum ama tek başıma oynamaktan korkuyorum" deyin, şefkat içgüdüleri kabaracaktır. Gerilimli anlarda aranızda sıcak temas doğma ihtimali de cabası.



2 Sevdiği film ya da kitaplara gönderme yapan oyunlar bulmaya çalışın, bulamazsanız sallayın. Oyunu oynarken "bir sonraki bölümde çıkacak o göndermeler" diye kandırın. Sıkılırsa kucağınızda uyur, siz de hem oyununuzu oynar hem de saçlarını okşarsınız.



3 İçinde güzel (ve çıplak) kadın karakterler olan oyunları, tercihen Kore menşeli Kocaman Online'ları oynayın. Kız arkadaşınız oyunu tek başına oynamanıza izin vermeyecektir.



4 Sosyal ortamı yüksek olan, "kız kaldırma" olaylarının sık görüldüğü oyunları, tercihen Kore menşeli Kocaman Online'ları oynayın. Kız arkadaşınız "kız kaldırma" ihtimalinden hoşlanmayacak, sizi gözlemek üzere yanınıza gelecektir.



5 Tercihen Kore menşeli Kocaman Online'lar oynamayın. Kız arkadaşınızın sizin zevksiz olduğunuzu düşünmesini istemezsiniz.

BATTLEFIELD 3: ORTADOĞU'DA SIZINTI

2008'in ilk aylarında çıkacak yeni Battlefield oyunu Battlefield: Bad Company'yi zaten biliyorsunuz. Ama Battlefield 3'ü hiç duymamıştınız değil mi? Geçen haftalarda EA'den sızan bir .pdf dökümanına kadar biz de duymamıştık (ama düşünmüştük). Oyun haber sitesi ***Digital Battle*** bizi yemiyorsa, "ele geçirilen" bu dökümanda BF3'ün içeriğindeki hemen her şey yazıyor. Mesela:

Dosyayı faturalar.pdf diye kaydetseniz başınıza bunlar gelmezdi.

ZAMAN: Bugün (kopi BF2, peyst BF3)
MEKÂN: Ortadoğu (hayret!)
OYUNCU SAYISI: Her bir takıma 40 kişi (yuh!)
TARAFLAR: NATO vs. MEC (Ortadoğu koalisyonu anlamında)
SINIFLAR: Sniper, Assault, Engineer, Medic, Support (nerede Spec-Ops?)
DİĞER RAKAMLAR: Her takıma 24 araç, 17 silah, 8 harita (yuh!) (demiştik bunu).
İŞLETİM SİSTEMİ: Vista ya da MacOS X (XP'nin üstüne OS X kurulabiliyor muydu?)
AÇIK BETA: 2008 yazı (uzar o daha)



KANE & LYNCH İÇİN REKOR HARCAMA

EIDOS ERKEK KAHRAMANLARINI KAYIRIYOR

Eidos, merakla beklenen sinematik aksiyon oyunu Kane & Lynch: Dead Men'e, daha önce herhangi bir Tomb Raider oyununa harcamadığı kadar çok para yatırdığını açıkladı. Eidos'un görgüsüz patronları, Kane & Lynch'e harcadıkları rekor düzeydeki paranın, oyuna duydukları güvenin göstergesi olduğunu söylediler. Oysa biz Kane ve Lynch'i paraları için değil takım ruhuna getirdikleri alternatif anlam (şiddetle alternatif) için sevmek istiyorduk. Her neyse, iş işten geçmiş zaten. Oyunun çıkmasına şurda 20 – 25 gün kalmış sadece. Umalım da Lara Croft'u küstürmesin Eidos.

Bu arada Kane & Lynch'le Hitman'in filminin aynı zamanlarda çıkacağını belirtelim ki bu da 2009'dan önce herhangi bir hareket beklememiz gerektiği anlamına geliyor.



EA YEMEYE DEVAM EDİYOR

Oyun dünyasının doymak bilmeyen dev anası EA, geçen ay yaptığı bir açıklamayla Bioware'i de bünyesine kattığını açıkladı. RYO tarihinin en özgün oyunlarına (Baldur's Gate'ten S.W.: Knight of the Old Republic'e kadar) imza atmış olan Bioware'in, EA'e maliyeti 860 milyon dolar oldu.

Bu satışla EA ayrıca Pandemic Studios'u (SW: Battlefronts, Mercenaries) da renklerine bağlamış oldu.

EA'den gelen açıklama, iki stüdyonun da EA bünyesinde, ancak bağımsız biçimde çalışmalarını sürdüreceklerini söylese de, ortada 860 milyon dolarlık ufak bir "bağlayıcılık" sorunu var.



BİLGİSAYAR
MV SHOP
MAVİ BİLGİSAYAR
OYUN DÜNYASINA HOŞGELDİNİZ
www.mavishop.com
HORI
HORI ÜRÜN VE AKSESUARLARI MVSHOP GÜVENCESİ İLE ARTIK TÜRKİYEDE
WIRELESS
PLATFORM PLAYSTATION 3
FIGHTING STICK 3
TRACKIR™ by NaturalPoint®
put your head in the game™
MVSHOP GÜVENCESİ İLE ARTIK TÜRKİYEDE
TrackIR, kafa hareketlerinizi izleyerek oyun oynamayı çabasız hale getiren devrimsel bir kontrolördür.
Microsoft Flight Simulator X
UYUMLUDUR
PLATFORM PC
Tüm 6 Hareket Derecesini İzler
SAPMA sol/sağ
YUNUSLAMA yukarı/aşağı
YUVARLANMA eğimli açılar
YASLAMA sol/sağ
KALDIRMA yukarı/aşağı
ZOOM içeri/dışarı
EN YENİ OYUNLAR TÜM FORMATLARDA MAĞAZALARIMIZDA...
PLAYSTATION 3'TE FUTBOL OYUNLARI ARAMIZDA
PLAYSTATION3 ÖZEL PAKETİ İLE MAĞAZALARIMIZDA
ARALIK 2007'de Yeni Mağazamızla Hizmetinizdeyiz
YENİ ŞUBEMİZ, BAKIRKÖY "AIRPORT ALIŞVERİŞ MERKEZİ"NDE
Cevahir Alışveriş ve Eğlence Merkezi Şişli - İstanbul
1. Kat, No: 125
Showroom Satış Mağazası: Cevahir Alışveriş ve Eğlence Merkezi Büyükdere Cad. 1. Kat Mağaza No:125 Şişli / İSTANBUL Tel: 0212. 380 01 50 Fax: 0212. 380 01 53
Merkez Satış Mağazası: Adnan Kahveci Cad. No:49 Ferahevler-Tarabya/İSTANBUL
Tel: 0212. 223 33 46 Fax: 0212. 262 17 67
yetkili@mavishop.com
İnternet'te güvenli alışveriş siteniz:
www.mavishop.com • www.mvshop.net



ŞCR/ CREATIVE ASSEMBLY

Strateji türünün en saygınlarından biri artık bu İngiliz ekip. Kraliçe tarafından kutsanmaları yakındır...

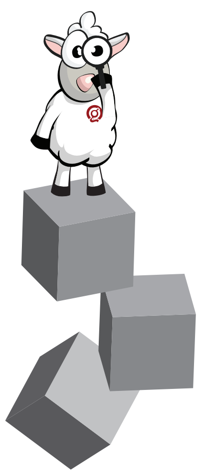
Medieval II: Total War (2006)
Yüz tane daha Ortaçağ oyunu yapılsa, Medieval II'nin tahtı sarsılmayacak.

Rome: Total War (2004)
GZS'nin sıra tabanlı stratejiyle ne kadar iyi dost olabileceğini en iyi anlatan, efsane gibi bir oyundu. Kendi yılının en iyisiydi.

EMPIRE: TOTAL WAR

İMPARATORLUKLAR ÇAĞI'NDAN DEVRİMLER ÇAĞI'NA, YÜZYILLIK BİR SAVAŞ

18. yüzyıl, çok fazla şeye tanık oldu. Bir yanda sömürgecilik tüm dünyayı Avrupalı güçler arasında paylaştırmaktayken bu mücadelenin tam ortasında, Amerikan Devrimiyle birlikte ilk kez bir halk, anti-sömürgeci bir harekette başarıya ulaşıyordu. Bir yanda mutlakıyetçi rejimler Avrupa'yı yönetirken; mutlakıyetçiliğin doğum yeri olan Fransa'da kral devriliyor ve cumhuriyet kuruluyordu. Bir yanda buhar makinesi icat edilmiş ve Endüstri Devrimi'yle üretim daha önce görülmemiş seviyelere ulaşmışken; ilk kez efektif kullanılmaya başlanan ateşli silahlar dünyanın dört bir yanında hiç görülmemiş kıyımlar yaratıyordu. Aydınlanma, bir yanda akılcılığı kutsal kabul edip sivil hak ve özgürlüklerden bahsetmekteyken; koloniler köle fabrikası olarak çalışıyordu.



Bir tarafta kapitalizmin mahallenin yeni beyi olduğu herkesin mâlumu olmuşken; Rousseau, özel mülkiyeti uygarlığın ve dolayısıyla çürümenin başlangıcı olarak kabul ediyor, "bir parça toprağın etrafını çevirip 'burası benim' diyen ilk kişi"yi lanetliyordu.

SAVAŞ BOYUT DEĞİŞTİRİYOR

18. yüzyılın tanık olacağı son şey, yeni Total War oyunu olacak. Creative Assembly, tarihin gelmiş geçmiş en başarılı oyun serilerinden birini, tarihin gelmiş geçmiş en çarpıcı yüzyıllarından birine götürüyor. Peki bu, biz oyuncular ve tarih tutkunları için ne ifade ediyor?
Bu soruya uygun bir cevap vermek için sayfalar gerekiyor ama siz başlangıç için ilk paragrafı bir daha okuyabilirsiniz. Zira 18.yüzyıl hakkında kendi dağarcığımdan çıkartıp anlattığım her şey, aynı zamanda Empire: Total War'un dağarcığında da mevcut. Ve elbette tüm bu ansiklopedik bilgiler, Total War deneyimini yeniden yaratıyor. Hem de, en sapkın Total War hayranlarını bile şaşırtacak yeniliklerle...





Empire: Total War'u öncekilerden ayrılan en büyük özelliği, şüphesiz deniz savaşlarının büyük büyük harflerle oyuna dahil edilmiş olması. Strateji ekranında iki düşman donanma karşılaştıkları zaman, bize kalan yavan bir skor ekranı olmayacak artık. Muhteşem grafiklerle en ince detayına kadar hazırlanan deniz savaşlarında, topçuların düşman gemisinin neresine ateş edeceğinden (güverte, yelkenler, üzerindeki askerler), hangi tip cephane kullanacaklarına kadar bütün kararları biz vereceğiz. Bunları yaparken rüzgarı, denizin durumunu, yağmuru hesaba katmak zorunda kalacağız. Yıllardır tüm Total War fanlarının ısrarla beklediği, buna karşın yapımcılardan "istediğimiz gibi yapana kadar yapmayacağız" cevabını aldıkları deniz savaşları en sonunda gerçek oluyor böylece. Tarihte büyük bir ana tanıklık ettiğimizin farkında mısınız?

MERTLİK BOZULDU

Savaş deneyimini değiştiren ikinci önemli yenilik, tüfeklerin yaygın biçimde kullanılmaya başlaması. Atlılar, okçular ve mızraklılarla kurduğumuz eski formüller geçerli değil artık. Doğru zamanda ateş etmeli (bunun için özel bir tuş var), doğru formasyonda durmalı (mümkün olduğunca çok fazla tüfenglinin ateş etmesini sağlayacak biçimde), doğru noktayı savunmalıyız. Artık cephe savaşları başladığından, korunaklar, özellikle de savaş haritasındaki binalar çok önemli hale gelmiş durumda.

Bir imparatorluk hakkında söylenebilecekler asla bitmez. Ama şimdilik azla yetinmek zorundayız. Kodları sıfırdan yazılan Empire; Shogun ve Rome'dan sonra Total War serisinin üçüncü yeniden yaratılışı olacak. İçinde kolonileriyle boğuşan Büyük Britanya'yı, daimi olarak İngilizlerle uğraşan ve sosyal patlamaları bastırmaya çalışan Fransa'yı, Prusya önderliğindeki Alman Birliği'ni, değişen dünya düzenine ayak uydurmaya çalışan Osmanlı İmparatorluğu'nu ve de bağımsızlığını kazanmaya çalışan Kuzey Amerikalıları bulabileceğimiz; en geniş, en kapsamlı ve en güzel gözüken bir Total War. Ne de olsa, bir *Total War*.

K.MEHMET KENTEL

KISACA

Yapımcı: Creative Assembly
Çıkış tarihi:
Tür: Strateji
Web: www.totalwar.com
Sistem: PC



BİTMEYEN BİR YARILANMA ÖMRÜ

Orange Box'la hem oyun dünyasına hem ofise hem de kafamıza bomba gibi düşen Half-Life'ın, -ismiyle tezat oluşturur biçimde- bitmeyebileceği açıklandı. Elbette durup dururken değil, ***Computer and Video Games***'in Valve CEO'su Gabe Newell'la yaptığı röportajdan çıktı bu laf. "Half-Life evrenini daha ne kadar sömürmeyi düşünüyorsunuz?" meâlindeki soruya, "Vallaha ne yalan söyleyelim, biz bu kadar yetenekli programcılarla bayağı bir ekmek çıkartırız bu evrenden, niye bitirelim ki?" meâlinde bir cevap veren Newell'ı kutluyoruz. Orange Box gibi şaheserlere devam ettikleri sürece aynı sularda yüzmeye razıyız.

+360 derecede kaynayanlar

LEVEL UP

İşte Geldik!

Biz çıktık yahu, yetme mi?



Brütal Legend

Hey bee! Tim Schaefer yeniden oyun yapıyor! Başroldeki karakterin Jack Black'ten esinlenmesine bile lafımız yok, Grim Fandango ve Psychonauts'u yapan yanılmaz!

İsim Kardeşimiz!

XBox 360'ın 2008'in ilk altı ayı içinde Türkiye'de resmi olarak piyasaya çıkacağı fısıldandı kulağımıza. İnansak mı?





Eski Şövalyelerden Kim Kaldı?

Yine fısıltı gazetesi kulağımıza Bioware'in bir sonraki oyunun Old Republic zamanlarında geçen bir devasa online olacağını "fısıldadı". Oyunu Baldur's Gate ve Neverwinter Nights'ı yapan ekip yapacak ve 2009'da çıkacak!

Güle Güle PS2

PS2 oyunları satışları geçen yıla göre %47 düştü… Galiba sevgili konsolumuz huzurumuzdan yavaş yavaş çekiliyor :(





E3'ün Son Çırpınışları

İkiye bölündü, küçüldü, şekilsizleşti… Bir acayip oldu E3. Temmuz'daki E3'ten şikayet edenler, Kasım'da yapılan ve halka açık olan E for All'u görünce onu mumla aradılar. Bomboş hollerde hemen hemen kimse yoktu. Microsoft ve Sony dahil!

Güle Güle Bioware

Koca Bioware, sen git kendini EA'e sat, olacak iş mi? Madem kendini satacağıdın, ne diye Pandemic Studios'u alıp büyüdün?



Ne Dedin Ne?!

Atari'nin kurucusu olan ve video oyunlarının babası sayılan Nolan Bushnell "şimdinin oyunları sığ birer çöplük" dedi. Tamam, oyunların eski tadının olmadığından biz de bazen şikâyet ediyoruz, ama bu biraz ağır olmuş be amca!

LEVEL DOWN

-360 derecede donanlar





ORTA YUVARLAKTA DERİN MUHABBET

PES'in yaratıcısı Shingo "Seabass" Takatsuka, 2008 sezonunu değerlendiriyor.

PES 2008'in taze taze çıktığı bugünlerde, oyunun yapımcısı, pek çok oyunseverin idolü, güzel insan Shingo "Seabass" Takatsuka'yla oyunu ve gelecek planları hakkında konuştuk. Ekim ayı sonunda çıkacak oyun yine sosyal hayatımızı sekteye uğratacak. Ama PES'le sosyalleşen bir neslin çocukları bundan gocunur mu? Tabii ki hayır.

Öncelikle oyunun büyük bir hayranı ve Türkiye Futbol Federasyonu'nun bir çalışanı olarak ortaklığımızdan duyduğum memnuniyeti dile getirmek istiyorum. Siz neler hissediyorsunuz?
Oyunun yapım ekibi olarak çok heyecanlı olduğumuzu söyleyebilirim. Türkiye gibi büyük bir takımı oyunumuzun bir parçası yaptığımız için gurur duyuyoruz. Türkiye Futbol Federasyonu'nun desteği ve katkılarıyla Türk oyuncuların memnuniyetinin artacağına eminim. Bu uzun süredir istediğimiz bir gelişmeydi.

Oyunun Türkiye'deki satışından memnun musunuz?
Satış rakamları PES serisinin Türkiye'de çok popüler olmadığını söylüyor ama sanırım durum aslında böyle değil. Bu yıl Türkiye Futbol Federasyonu'nun katılımıyla çok daha yüksek satışlara ulaşmayı hedefliyoruz. Bu sayede Türkiye'deki oyuncu tabanımızı da genişletmek en büyük amacımız.

Bu versiyonda grafikler gerçekten muhteşem görünüyor. Yeni jenerasyon konsolların tüm kapasitesini kullandınız mı yoksa bu henüz başlangıç mı?
PES2008'in grafiklerinden memnunum. İçime sindi. Ama elbette gelişime her zaman açık bir oyun ve her zaman gideceğimiz yeni noktalar var. Oyun çıktıktan sonra tekrar gözden geçireceğiz.

Oyunun gerçeklik düzeyi sizce nedir? Daha önce PES 5'in henüz yüzde 40 olduğunu söylediğinizi hatırlıyorum. Bu oyunda ne kadar ileriye gittiniz?
Bu çok zor bir soru. Gerçeklik üzerine çok tartışılabilir, özellikle konu futbol oyunları olduğunda. Ben bu sefer yorumu oyunculara bırakıyorum. Çünkü sonsuz bir tartışma.

Bu versiyondaki en önemli gelişme sizce nedir? Sizi en çok hangi özellik heyecanlandırıyor?
Her versiyonda olduğu gibi bu versiyonda da en önem verdiğimiz konu şu. Oyuncuların hareketlerini en gerçekçi şekilde simule ederken en basit oynanışı sağlamak. Bu oyunda bu konuda bir adım ileriye gittiğimize inanıyorum.

Oyunun sonraki versiyonlarına Klasik Türkiye Milli Takımı'nı koymayı planlıyor musunuz?
Maalesef şu an için böyle bir planımız yok.

Her ne kadar yasak olsa da çok önemli gollerin ardından futbolcular belki formalarını çıkarıp sevinebilirler.Bunun için sarı kart da görebilirler.
Bu oyunun gerçekçiliğine büyük katkı yapar. Ayrıca kendilerini yere atan futbolculara sarı kart uygulaması son oyunda var sanırım.
Bu öneri için teşekkür ederim. PES 2008'de kendini yere atan futbolcularla ilgili bir uygulama olacak. Ama sadece bu değil. Oyunun içerisinde oynadıkça farkına varacağınız ve gerçekçiliğe katkı yapacak pek çok özellik bulunuyor. Oynadıkça daha fazla zevk alacağınız bir oyun tasarladık.

Turkcell Süper Lig ne zaman PES'te lisanslı olarak bulunacak?
Şu anda bu yönde bir planımız yok. Ama bunun bir sonraki versiyonda olması için olasılıkları araştırıyoruz. Bu sadece bizimle ilgili bir şey değil, satışlar da önemli bir faktör.

Master Lig'de emekliye ayrılan oyuncular tekrar oyuna aynı adlarla başlıyordu. Bu devam edecek mi yoksa başlı başına bir 'bug' mıydı?
Bu bir bug değil. Oyunun sürekliliğini sağlamak için koyduğumuz bir özellik. Ve bu özellik devam ediyor.

Bir yerde futbolcuların hakemlere itiraz edebildiğini okumuştum. Bu doğru mu?
Hayır kesinlikle doğru değil. Bunu yapmamız zaten kurallara da aykırı olur.

Röportaj:
İLKER UĞUR
ilker@ttf.org.tr



Çin yapımı oyunlar ve oyuncaklar yüzünden ikisi de mağdur birer günah keçisi. Ama Molly duygularını gizlemek konusunda daha profesyonel.

Oyunlar öldürüyor...

ÖZELLİKLE DE ÇİN YAPIMIYSA!

Çin'den ve Kore'den duymaya artık neredeyse alıştığımız türden bir haber, yine Çin'den geldi. Üç gün boyunca yerinden kalkmadan, ismi açıklanmayan bir online oyun oynayan 30 yaşında bir Çinli, bilgisayar başında ölü bulundu. Guangzhou'da bir internet kafede yaşanan olayın ardından Çin hükümeti, çoktandır sıkıya aldığı internet kafe denetimini biraz daha güçlendirme kararı verdi. Bu senenin başında Çin'de, 18 yaş altı gençlerin online oyun saatlerinin kısıtlanmasına yönelik bir hükümet kararı gündeme gelmişti. Son olayın ardından, bu tasarının büyük olasılıkla uygulamaya geçmesi bekleniyor.

TOP 20

Ekimin son haftasının en gözde oyunları, en çok kazananları.



1 Football Manager 2008
Sega
SI Games CM ismini Eidos'a bırakıp FM'yi yapmaya başladı ya, o olay çok tanıdık geliyor nedense.

#	Oyun	Yayıncı	Durum
2	The Orange Box	Electronic Arts	YENİ
3	The Sims 2: Bon Voyage	Electronic Arts	DÜŞTÜ
4	C&C3: Tiberium Wars	Electronic Arts	YÜKSELDİ
5	Quake Wars: Enemy Territory	Activison	DÜŞTÜ
6	CSI: Hard Evidence	Ubisoft	DÜŞTÜ
7	CoH: Opposing Fronts	THQ	DÜŞTÜ
8	The Sims 2	Electronic Arts	YÜKSELDİ
9	World in Conflict	Vivendi	DÜŞTÜ
10	Medal of Honor: Airborne	Electronic Arts	DÜŞTÜ
11	Rail Simulator	Electronic Arts	DÜŞTÜ
12	Medieval II: TW – Kingdoms	Sega	DÜŞTÜ
13	The Settlers: Rise of An Empire	Ubisoft	DÜŞTÜ
14	Medieval II: TW	Sega	DEĞİŞMEDİ
15	Bioshock	Take Two	DÜŞTÜ
16	The Sims 2: Seasons	Electronic Arts	DÜŞTÜ
17	FIFA 08	Electronic Arts	DÜŞTÜ
18	The Sims 2: Pets	Electronic Arts	DEĞİŞMEDİ
19	Civilization IV Complete	Take Two	YENİ
20	The Complete Collection of The Sims	Electronic Arts	DÜŞTÜ



Tom Clancy's
GHOST RECON
ADVANCED WARFIGHTER
DRIVER
PARALLEL LINES
PC DVD-ROM
PC CD-ROM
TOP TRUMPS ADVENTURES VOL. 2
DOGS & DINOSAURS
SURF'S UP
49.99 YTL
Önerilen perakende satış fiyatı
Tom Clancy's SPLINTER CELL
PRINCE OF PERSIA
THE SANDS OF TIME
Dark Messiah
MIGHT AND MAGIC
14.99 YTL
Önerilen perakende satış fiyatı
Tüm Satış Noktalarında!
TIGLON
PC CD-ROM
PC DVD-ROM
UBISOFT
BİLGİ için: www.tiglon.com.tr

OYUNEZER!

BAYAT FİKİRLERE, BİRBİRİNİN AYNISI OYUNLARA ÇALIŞMAYAN SİSTEMLERE "DUR" DEMENİN VAKTİ GELDİ!

Sevgili Oyungezer okurları; uzun süren tartışmalar, beyin fırtınaları, tornadolar sonucunda oyuncuların mağduriyetini dile getirebileceği bir platformun olmadığına karar verdik. Bu misyonu yerine getirebilmek için de sokaklara düştük ve içinizden geçenlere ayna tuttuk. İçimizdeki kini, öfkeyi, nefreti burada kusalım efendim. Oyunezer, hepimize hayırlı uğurlu olsun… -Müdüriyet

Oyuncuların en büyük mağduriyeti muhakkak ki her gün çıkan boş İkinci Dünya Savaşı oyunları, birbirinin aynısı RYO'lar, gelecekte geçen içi kof shooter'lar. Biliyoruz çünkü biz de aynı dertleri paylaşıyoruz.

BLITZKRIEG FACİASI

İkinci Dünya Savaşı konulu oyunlardan başlayalım isterseniz. Bu yeni çıkan MoH:Airborne çok mu güzeldi Allahaşkına? Küçücük haritalar, neredeyse tadımlık oyun süresi, bu da yetmezmiş gibi insanın kanını donduran bug'lar... Tamam, paraşüt olayını eğlenceli hale getirmişler ama küçücük haritada dört dönüp, her taraftan düşmanın fışkırması ve sağolsun bizim askerlerin öküz gibi bakması neye işarettir?! Açık açık dile getireyim, ben boynu zürafa gibi iki metre, bacaklarının biri 15cm, diğeri 25cm topal Alman askerleri öldürmek istemiyorum. Bug'lar yüzünden ortada bir insanlık dramı yaşanıyor, kimsenin umrunda değil.

Diğer yandan yıllardan beri çıkıp duran bir Blitzkrieg faciası var. Senelerden beri her ay başında yenisi çıkar ancak birinde bile adam gibi bir değişim olmaz. Üstüne üstlük aynı oyuna üç-beş birim ekleyip eklenti pakedi diye piyasaya sürmeleri yetmez, Frontline gibi adlarla yeniden piyasaya çıkarırlar ki biz saflar aynı oyun olduğunu anlamayalım. Söyleyecek söz bulamıyorum. Ama gidin bakın, tüm bu rezilliklerin arkasında CDV vardır. Her şeyin arkasında CDV var zaten. CDV, EA Games ve Windows demeyin zaten bana.

NWN ÇAKMALARI

RYO konusunda ise kaç defa söyledik değil mi, "İçinde büyü, kılıç ve elflerin olduğu her oyuna RYO denmez" diye. Ama bir kere bile bizi dinlemediler. Ayıptır artık, günahtır ya! Klasik tarzda RYO diye bir tür yarattı sağolsun Black Isle, sonra da herkes onu taklide başladı. Ama işin cılkının çıktığı oyun NWN'dir. Baldur's Gate serisine benzemesini umduğumuz ancak kıyas dahi kabul etmeyen, kamera açısı yüzünden sanki kafamız tavana çarpıyormuşçasına oynadığımız alelade bir RYO'dur aslında. Ancak piyasada çok tuttuğu için tüm oyun yapımcıları bunu baz almış ve onu kopyalamaya kalkmıştır. Acı ama gerçek.

Oysa bakın, ne de güzel özgün örnekler var. Mesela bir Fallout, bir SW:KOTOR, bir Vampire… Bakın bunlar da RYO, uyduruk NWN çakmaları da RYO. Yazık değil mi şimdi... Kaldı ki klişeleri kullanmanın bile bir adabı var, Oblivion mesela. Tabii onun da öküzlükleri yok değil. Koskoca krallığı kurtarırsın, lejyon askerleri seni tanımaz falan filan. Ayrı bir rezillik.

Rezillik dedim de aklıma geldi, Halo nasıl bir rezilliktir yahu? Nasıl da ballandıra ballandıra sürdüler piyasaya, biz de "Süper!" nidalarıyla karşıladık. Nesi süper? Bildiğin Amerikan Deniz Piyadesi konseptini uzaya taşımışlar. İşte hafif bir Ramboculuk, yetmemiş uzaylı dadandırmışlar. Grafik yok, atmosfer yok, hikâye yok… İlle uzayda askercilik oynamak istiyorsam gider efendi gibi AvP2 oynarım. Nesi eksik Halo'dan? Hatta fazlası var.

AYIN EZİĞİ

Sıra geldi bu ayın eziğine. Aslında hepimiz onu yakından tanıyoruz. Herkesin onunla ilgili sinir bozucu bir anısı mutlaka vardır. O, sadece bu ayın değil, tüm zamanların en eziği. Lafı fazla uzatmadan, işte karşınızda Microsoft Windows. Alkışlıyoruz! XP'nin adım başı hata vermesi, kafasına göre çökmesi, Service Pack olmasa bir cacık olmaması, Vista'nın Mac OS X çakması olması, üstüne üstlük karma karışık bir tasarımının olması bana yetti. Peki o zaman neden yıllardan beri Windows'a mecburuz diye soracaksınız... DirectX olmasa yüzüne dahi bakılmaz ama neyse...

Bu aylık benden bu kadar. Gelecek ay bambaşka bir Oyunezer'de buluşmak üzere, şimdilik hoşçakalın.

OLGAY ERTEZ



İnsaf yahu senelerdir aynı, hep aynı!



Keşke her RYO bunun kadar güzel olsa.



Seni hiç sevmiyorum süt oğlan. Babanı da sevmezdim zaten.



"Windows 1 YTL olacak!"
- Bill Gates

AYIN EZENİ



Olgay Ertez

Oyunculuk hayatına 10 yıldan uzun süredir devam eden Olgay, insanlık hayatına ara vermek üzeredir. Çünkü o kadar çok şey aynı anda üstüne üstüne gelmektedir ki, patlamamak için ekstra çaba sarfeder. Şimdili İ.Ü. dahilindekileri etkileyen bu etkin aurası, yakın zamanda OGZ aracılığıyla tüm Türkiye'ye yayılacaktır.

BİZ GELİŞTİRİCİYİZ...



BU AY OYUNGEZER'İN KONUK YAZARI: **CEVAT YERLİ**

Almanya doğumlu bir Türk ve bu ay çıkacak Crysis'in baş tasarımcısı. Cevat, dünyanın en saygın ve aranan oyun geliştiricilerinden birisi ve birçok teknoloji firmasının fikir danıştığı önemli bir isim.

Ben Cevat Yerli. Mustafa-Cevdet ve Fatma Yerli'nin 5 çocuğunun en küçüğüyüm. En büyük abim Şenol ve onun bir küçüğü olan ablam Hatice'yle kıyaslandığında, diğer iki kardeşim Avni ve Faruk'la olan ilişkim, her zaman daha farklıydı. Aynı ailenin içinde yer alan arkadaşlar gibi olduk hep. Şenol ve Hatice benim için anne-baba gibilerdi, ancak daha yakın değillerdi.

10 yaşıma girdiğim gün hediye olarak gelen bisikletime kadar, günlerimi hem mahalledeki sahada hem de bir kulüpte futbol oynayarak geçiriyordum. Sonra günlerden bir gün hayatımı değiştirecek olan gerçek hediye geldi: Commodore 64. Aslında bu bir hediye değildi. Abim annemleri bilgisayarın okul için gerekli olduğuna inandırmıştı.

FUTBOL MU BASIC Mİ?

O andan itibaren, oynayacak hiçbir şey kalmayana kadar bulabildiğim her şeyi oynadım. Derken abimden Basic'i öğrenmeye başladım, basit programlar yazabilir olmuştum. Bu beni öyle heyecanlandırmıştı ki, artık oyunların kendisinden çok nasıl yapıldıklarını merak ediyordum. Bu merakı giderebilmek için de kitap karıştırmaya başladım... Bu arada hâlâ genç ve çok hırslı bir futbolcuydum. Fakat 12 yaşımda geçirdiğim bir kaza belki de hayatımın yönünün tamamen değişmesine neden oldu.

Şimdi düşününce "belki de bir şanstı" diyorum... Dizimden sakatlanmıştım. İlerde bunun benim için kötü sonuçları olabileceğini söylediler ki aslında şu anda bile diz kapağımda sorunlar var. Bu sakatlanma futboldan uzaklaşıp bilgisayar oyunlarına odaklanmama neden oldu, öncelikle oyuncu, sonra analist olarak. Hatta denebilir ki hobi amaçlı geliştirici olarak. Öğrenebildiğim kadar çok şey öğrendim...

İlk oyunumu 12 yaşındayken Amstrad CPC 6128 için geliştirdim. CPC 6128, aslında Commodore 64'e çok benziyordu, ama programlaması daha kolaydı. O zamanlar bunu hem akrabam, hem de en iyi arkadaşım Hüdaverdi Çakır ile birlikte geliştirdik. Oyun bir ekonomi simülasyonuydu. Gerçekten! Hem de 12 yaşında ekonomi hakkında en ufak bir bilgimiz bile yokken... Oyunun tasarımı için babalarımızı gözlemledik. Birine para verdik, diğerine portakallar ve dedik ki: "Ticaret yapın!" Böylece, aslında cep harçlığımız çıksın diye geliştirdiğimiz ilk oyunumuz *Trader* ortaya çıktı. O zamanlar dergilerde **ayın program listesi** denilen bölümler vardı ve buralardaki 3 ila 10 sayfalık program kodları, yazan kişiye 1000 ila 2000 mark getirebiliyordu. Bizim için inanılmaz bir rakam tabii... Tek sorun, oyunumuzun 2 dergi ya da yaklaşık 500 sayfa dolduracak kadar büyük olmasıydı. Bu yüzden oyunun kodlarını yayınlatamadık. Elimize geçen her dergiyi okuduk, hep birinde çıkmak istedik ama hiçbir zaman kısmet olmadı. Nihayetinde kötü giden yine kötü gitti ve Amstrad iflas etti. Bu bizi durduracak değildi tabii. Bir yandan okul devam ederken bir yandan da geceyi gündüze katıp programlama yaparak çok şey öğrendik. Bu bizim için eğlenceli bir hobiydi ve zaten aslolan da eğlenmekti.

KUTSAL IŞIK: AMIGA

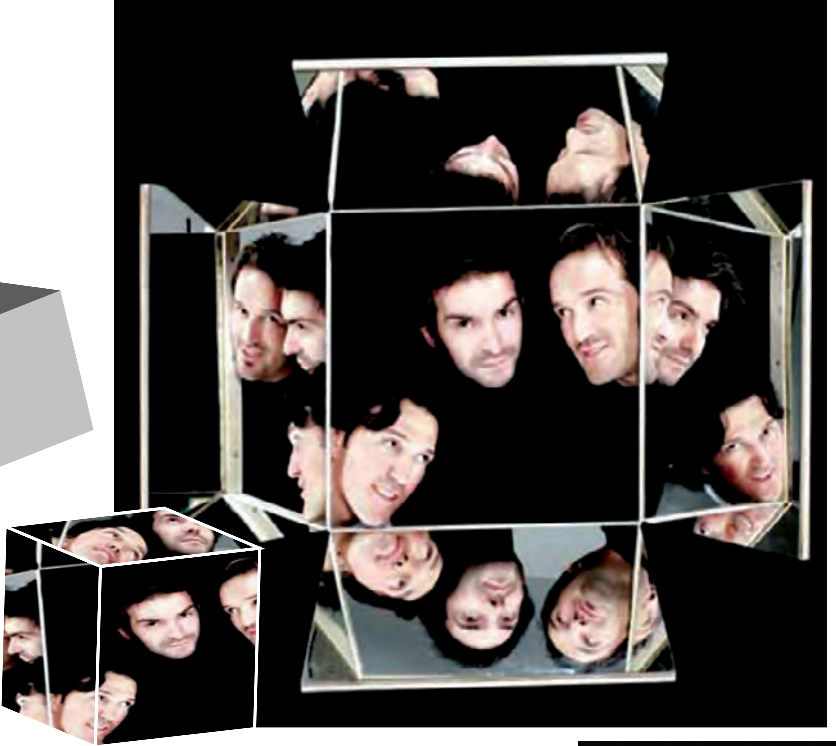
Sonunda 1991 yılında Amiga adındaki **kutsal ışık** geldi. Faruk bir kez daha annemlere bu bilgisayarı okul için aldırmayı başardı. Amiga o zamanların en çok satan makinasıydı, hem PC'den daha iyiydi, hem de daha küçük ve daha ucuzdu. Bana olabildiğince ilham vermesi için Amiga teknolojisi ve oyunları üzerine ne kadar dergi varsa hepsini okudum. O zaman Hüdaverdi ile *Muay Thai* isimli yeni oyunumuzu geliştirmeye başladık. Bu sadece kendimiz için geliştirdiğimiz Thai-boks tarzında bir oyundu. "Motion capturing"in ilkel bir türünü kullandığımız oyunda spor salonunda kickboks yapan bir arkadaşı filme aldık ve hareketlerini dijitize ederek bilgisayar resimlerine çevirdik. Bunlar o zamanların fotorealistik grafiklerinin temelini oluşturuyordu. Bu teknik, zamanının ötesindeydi. Fakat geç kalmıştık ve daha önemlisi yine yanlış platformda çalışıyorduk. O sırada Street Fighter çıkışını yaptı. Distribütörlerle yaptığımız profesyonel görüşmeler sonuçsuz kaldı çünkü Mayıs 1994'te Commodore'un iflasını açıklamasıyla Amiga'nın saltanatı belirsizliğe düşmüştü. Yaklaşık üç yıllık bir geliştirme aşamasından sonra *Muay Thai*'yi 1995 yılında bitirdik. Gerçekten eğlenceli bir oyun olmuştu ama sadece arkadaşlarımız ve bizim için...

Faruk'tan büyük olan abim Avni, 1994'te ailemizi kendi inşaat mühendisliği dersleri için bir 486 Windows PC almaya ikna etti. PC, babamın 3 aylık maaşı kadar olan 7000 Mark'a mal oldu. O sıralarda Amiga daha gözde olmasına rağmen donanım sektörünün hızlı gelişimi ve fiyatların normalleşmeye başlaması PC'yi daha cazip hale getirmişti. Gerçi o zamanlar PC için bir oyun geliştirmeyi hayal bile edemezdim. Tamamen bilinmezliklerle doluydu... İnsan nereden başlamalıydı? Hüdaverdi bu arada kendini eğitimine adadığından birlikte kafa patlatabileceğim bir arkadaşım da yoktu. O sıralarda Faruk bir reklâm ajansının yerel uygulamalarını hazırlıyordu; ben de onun için logolar ve diğer grafikleri tasarlıyordum. O ana kadar Faruk'la veri alışverişimizi normal posta yoluyla yapıyorduk ama 1996'da olan bir şey her şeyin başlangıcı oldu.

CRYTEK YEŞERİYOR

İnternetle tanışmıştım. Ve 1200 Mark'lık ilk telefon faturasını gördüğünde Faruk az kalsın beni öldürecekti! Yahoo'yu öğrendiğim andan itibaren internette bilgi arayışına çıktım. Aynı anda okuyabildiğim kadar çok şey okumaya çalıştım, hatta benim için çok zor olan İngilizce dilinde bile. Web sayfası, e-mail ve diğer temel uygulamaları nasıl yapacağımı o yıl öğrendim. 1996 ayrıca Crytek isminin de ortaya çıktığı yıldı. Kendi kendime takım ismi olarak Crytek'i seçmiştim ama internette bir sayfası bile yoktu ve bir köşede tozlanmaya terk edildi. Ben de bir süreliğine tasarım çabalarıma ara verdim, arkadaşlarım tekrar denemem için cesaret veriyordu ama benim motivasyonum tükenmişti. Ta ki, internette benim gibileri görene kadar... Sörf yaparken diğer amatör geliştiricilerle tanıştım, yaptıkları iyi sayfaları, tasarımları görüp heyecanlandım. Ve karar verdim; artık zamanı gelmişti.

Tarih 1999'u gösteriyordu. Crytek bir gecede kuruldu, web sitesi tasarlandı, alan adı kaydedildi ve internette açıldı. Bu sayfa üzerinden amatör geliştiricilerle konuşuldu, onlardan da takıma katılanlar oldu ve her şey başladı. Sanal da olsak artık bir ekibimiz vardı. Yöneticiliğini ve baş tasarımcılığını benim üstlendiğim bu ekip yarım yılda 48 kişiye ulaşmış ve üç amatör proje geliştirmişti. Baskı yoktu, sadece hırs ve coşku vardı. Mart 2000'de, elimizde





geliştirilmiş 3 oyun prototipi vardı ve bunların içeriği o sırada mevcut olanlarınkinden çok daha ileriydi. Artık bunun bir hobi olarak kalamayacağını biliyordum. Karar vermeliydim. Eğitimini aldığım işletme dalını mı iş olarak tercih edecektim, yoksa çok daha eğlenceli olan ve kardeşlerimle birlikte çalışabileceğim profesyonel tasarımcılığı mı? Cevap aslında belliydi. Sadece yapacağımız oyunun ne üzerine olacağını bilmiyordum.

UBISOFT'LA TANIŞMA

Hiç vakit kaybetmeden kardeşlerimi işlerinden ayrılmaya, Crytek'i resmen kurmaya ve Los Angeles'ta düzenlenen dev oyun fuarı E3'e gitmeye ikna ettim. Planım, sanal firmamızın geliştirdiği prototipleri oradaki görüşmelerde sunmak, bir anlaşma kapmak ve ekibin üyelerini Coburg'a taşımaktı. Ama gerçekte hiçbir şey bu kadar kolay olmadı. Yolculuk zaten başlı başına bir maceraydı ama en önemlisi E3'te bizi kimsenin dinlemek istemediği gerçeğiydi – Nvidia dışında.

Nvidia sadece bizi dinlemekle kalmadı, daha ilerisi için öğütler de verdi. Verdikleri kontaklar bizi birçok yayıncıya yönlendirdi, bunlardan biri de Ubisoft'tu. Tecrübesizliğimizden Ubisoft'la görüşmelerimizin birkaç hafta içinde bir anlaşmayla sonuçlanacağını sanmıştık ama gerçek bundan çok uzaktı; sözleşme imzalamak için atlatmamız gereken bir ton aşama vardı. Bu arada Nvidia bize Eylül 2000'de gerçekleşecek olan ECTS için bir Tech-Demo yapmak isteyip istemediğimizi sordu. Tabii ki kabul ettik çünkü reklam bizim için birincil önemdeydi. Hemen E3'te gösterdiğimiz *X-Isle Demo* üzerinde iyileştirmelere başladık.

X-Isle, Eylül 2000'de Londra'daki ECTS'de sunuldu ve büyük başarı elde etti. En iyileri etkileyebildiğimiz için hem çok sevinmiş hem de çok hırslanmıştık. Nvidia da çok heyecanlıydı, sonunda bize Ocak 2001'e kadar GeForce 3 için bir teknoloji demosu daha yapmayı teklif ettiler. Bu aslında çok para getiren bir proje değildi ama çekirdek ekibi Coburg'a taşınmaya razı edecek kadar değerliydi. Bunu da herhangi sözleşme olmadan yaptık çünkü Ubisoft'un o zamana kadar sözleşmeyi imzalayacağını düşünmüştük... Bu riskli adımımız nerdeyse kötü sonuçlanıyordu. Ocak 2001'de demoyu gönderdik, sunduğumuz gerçek zamanlı 3D kalitesi daha önce görülmemiş bir şeydi. Gördüğümüz ilgi gururumuzu okşamıştı. Ve nihayet asıl bomba patladı: Ubisoft'la ilk anlaşma, 28 Mart 2001.

X-ISLE'DAN FAR CRY'A

X-Isle artık kontrat altına alınmıştı ama biz işin bundan sonrasında ne yapmamız gerektiğini bilmiyorduk. Artık iş ciddiye binmişti ve biz Coburg'da stüdyomuzu kurmak zorundaydık. Ama bu iş o kadar da kolay olmayacaktı. Birincisi, sanal takımımdaki nerdeyse hiç kimse Coburg'a taşınamıyordu. İkincisi, *X-Isle*'ı sıfırdan yazmamız gerekiyordu. Şu anda hâlâ Crytek'te olan çekirdek takımı Coburg'a gelmeye ikna edebildik. Tüm projeyi yeniden ve en temelden tekrar kurduk. Her türlü zorlu süreç tamamlandığında *X-Isle*'ın ismi de yenilenmişti: *Far Cry*.

Far Cry her şeye rağmen 2004 yılında piyasaya çıktı. Oyun renkliydi, açıktı, seçenekleri çok fazlaydı ve mizah doluydu. *Far Cry* lineer değildi, akıllıydı. Pazardaki oyunlardan tamamen farklıydı. *Crysis*'le de aynı yoldan geçiyoruz ama şimdiki problemimiz çok daha büyük: **Beklenti**. Şu anda 2007'nin en çok beklenen PC oyunuyuz. Reklâm ve beklentiler çok büyük. İki yıldan beri tasarımımızı yönlendiren ve belki de bizi bu yarışın içinde tutan bir baskıdan söz ediyorum.

Bu son 15 yılda öğrendim ki, oyun geliştirme sürecinde en önemli şey ekibi geliştirmek. Bunun için de gerçekleştirebileceğiniz bir vizyona ihtiyacınız var. Takımındakilere ilham verecek fikirlerin, onları mücadeleye itecek amaçların olmalı. Katlanılacak hatalar, kutlanacak başarılar olacaktır. Ve insanın, ne kadar zor görünse de, ne kadar uzun sürse de sabırlı olması, vazgeçmemesi gerekiyor.
10 yıldan fazla sürdü ve çok da zor oldu ama bugün bizler birer oyun geliştiriciyiz!



BİR EFSANENİN YENİDEN DOĞUŞUNA TANIK OLUN

Starcraft . . . Warcraft . . .craft. Kaçınızın ilgisini çekti bu "craft" eki? Blizzard oyunlarına uzak bir insansanız, Türkçesi "sanat" anlamına gelen bu kelime üzerinde büyük ihtimalle düşünme ihtiyacı bile hissetmemişsinizdir. O ekin anlamını, sadece bir Blizzard oyununu oynayıp tatmış olanlar bilir ve takdir ederler. Hatta bu takdiri "Blizzard'dan babam çıksa yerim!"e kadar vardıranlar bile var aramızda. Nitekim haksız bir takdir değildir bu; Blizzard, oyunları için asla kesin bir çıkış tarihi vermeyen özel firmalardan biridir. Öyle ki, projelerini öğrendiğinizde genellikle oyun beta aşamasında ve bitmek üzeredir. Her şeyi çok iyi bildikleri veya fanlarından gelecek desteği geri çevirdikleri için değil. Onlar oyunları, oyuncuları yüzde 100 tatmin edecek hale gelene kadar, her bir detay üzerinde aylarca kafa patlatıp, oyun en iyi forma getirilmeden yayınlamak istemezler. Bir oyunun önemli bir kısmını, bunu yapmak yıllar alsa da, oturup en baştan tasarlayabilirler. Ve hatta oyun onları tatmin etmiyorsa projeyi toptan rafa kaldırabilirler, tıpkı *Starcraft Ghost*'un başına geldiği gibi.

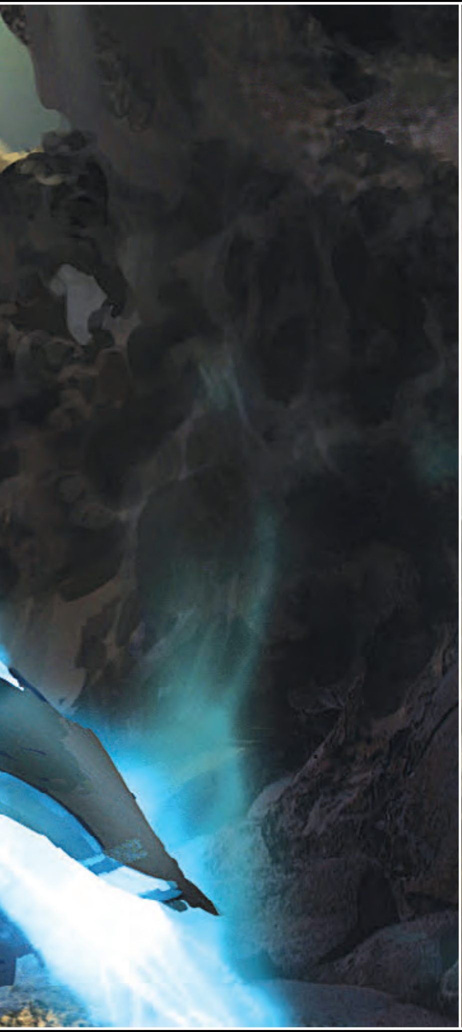
Blizzard'ın bu yönünü ilk kez gördüğümüz, oyun tarihinde bir mihenk taşı olmuş ilk oyun Starcraft'tır. Zamanının *C&C* klonları arasından tamamen özgün, dengeli ve bağımlılık yapan oynayışıyla sıyrılıp bir klasik olmuştu Starcraft. Nasıl olmasın, başka hiçbir strateji oyunuyla bu kadar özdeşleşmemiş, kendimizi bulmamıştık. Önce *kibirli ama zeki* Terran'larla başladı yolculuğumuz. Dünya'dan sürülüp, yollandığımız Koprulu Sector'de bu sefer de kendi aramızda kavga ettik. Tam bu sırada bilinmeyen, karanlık bir ırkı keşfettik; Zerg'ler. Bu *basit, yayılmacı ve saldırgan* ırkı yönetirken, yayılma ve yıkım hırsı bürüdü gözümüzü. Önümüze gelen her gezegeni tek tek yıkarak asimile ettik. Sonra uzayın derin boşluğunda tüm bunları sessizce izleyen *asil ve güçlü* Protoss ile tanıştık. Ümitsiz bir kurtuluş savaşı içinde bulduk kendimizi. Görevler türünün en zorlarından olsa da, sırf hikâyeyi biraz daha öğrenebilmek, kendi zamanının kalitesini çok aşan ara videolara ulaşabilmek için saatlerce uğraştık.



Carrier geri dönüyor!

Tek kişilik oyun bitince doğal olarak çok oyunculu moda dalındı ve bazılarımız ortalıktan kayboldu. Bu nasıl bir dengedir, eğlencedir? Kısa sürede bir Starcraft multiplayer kültürü oluşmuştu. Güney Koreliler olaya el attıktan sonra ise her şey başka bir boyut kazandı. Kendilerine *Gosu, hasu, chobo* gibi isimler takmaya başlayan Koreliler için Starcraft bir milli dava haline geldi ve sayelerinde profesyonel oyunculuk denince ilk akla gelen oyun oldu. Tüm bunlar olurken, Blizzard uzun yıllar Starcraft hakkında sessiz kaldı. Gerçi biz memnunduk. Bir inek gibi Starcraft'ı sağmalarındansa, kusursuz bir klasiği olduğu gibi bırakıp ağzımızın tadını bozmamalarını tercih ettik.

Ama yine de aklımızı kurcalayan bir soru hep vardı: "Ne zaman çıkacak?" Ortalığı Warcraft furyası kavururken Blizzard'ın Starcraft'ın devamı üzerinde çalışma olasılığı neydi? Bizim umutlarımız sönedursun, Mayıs ayında Kore'deki Blizzard Invitational'da yeni bir oyunun açıklanacağı haberi gelince, beynimizin kıvrımlarında saklı kalmış bu düşünce birden yüzeye çıktı. Tören yaklaştıkça bazı Starc-





raft oyuncularında garip klavye tikleri oluşmaya, hatta bazıları sokaklara çıkıp "I LOVE YOU SARGE!" diye naralar atmaya başladı. Tören gecesi gelip çattığında, izlenen trailer'ın sonunda herkesten sevinç çığlıkları yükselirken Blizzard, SC2 hakkındaki yorumunu videodaki Marine *Tychus Findlay*'in ağzından yapıyordu: "**Hell, it's about time...**"

Mayıs ayından beri SC2 hakkında çok fazla bilgi gün ışığına çıktı. Lakin bilgi ne kadar fazla olsa da, SC2 ve Blizzard hakkında kafamızda hala bazı cevaplanmamış sorular dolaşıyordu. OGZ olarak bu soruları cevaplandırmayı size borç bildik ve Blizzard'dan Starcraft 2 başyapımcısı **Chris Sigaty** ile doyurucu bir röportaj yaptık.



İlk dizaynı oyuncular tarafından beğenilmeyince, Siege tank yeniden tasarlandı.

DOKUZ YILLIK BEKLEYİŞ

Bir hayranları olarak biliyorum ki, Blizzard her oyunuyla farklı bir evreni sırayla ziyaret ediyor. Ancak Starcraft'ın 1998'de çıktığını da hatırlayarak ürperiyorum. İster istemez akla bu evrene dönmenin neden 9 yıl aldığı sorusu geliyor. Bunu Chris'e soruyorum: *"İlk oyun piyasaya çıktığından beri ikinci bir oyun hakkında bazı fikirlerimiz vardı."* diyor Sigaty. *"Ancak fikirlerimizi hayata geçirip, Starcraft 2'yi üç boyutlu bir dünyada, bizim ve hayranlarımızın isteklerimizi tamamen karşılayacak şekilde tekrar yaratmak için gereken teknoloji ve şansı yeni yakaladık."*

Tam Blizzard'dan beklenecek bir hareket, acele etmeden ve planlı bir şekilde hareket ediyorlar. Chris devam ediyor: *"Starcraft'ı yaratan takım Starcraft: Brood War, Warcraft: Reign of Chaos ve eklentisi Frozen Throne gibi projelerle meşguldüler. SC2 üzerindeki çalışmaların başlaması birkaç yıl öncesine kadar mümkün değildi."* Bunun üzerine son üç yılda yaşanan personel kayıplarını hatırlatıyorum Sigaty'ye. *"Her şirkette olduğu gibi, çalışanlar bazen kariyerlerine başka yerlerde devam etmek isteyebilirler"* diyor. *"Ancak Starcraft takımının çoğu*



Zerg kraliçesi Kerrigan, StarCraft II'de intikam arayacak.



burada kaldı ve şu anda Starcraft II üzerinde çalışıyorlar. Yeni gelenler de eskiler kadar oyunlarımızın başarısına katkıda bulunuyorlar. Başarılı oyunlar yapma hedefimiz değişmedi ve bu da yeni gelenlere yol gösteriyor."

Takımdan bahsedilince Blizzard'da kaç kişinin çalıştığını ve bunlardan kaç tanesinin SC2 üzerinde olduğunu merak ediyorum. "*Dünya çapında 2000 çalışanımız var*" diyor Sigaty. "*Starcraft 2'yi yaratan takım 40 çizer, tasarımcı, programcı, yapımcı ve diğer geliştiricilerden oluşuyor. Tabii bu rakama muhteşem CGI ara videoları yapan grup dahil değil.*" diye ekliyor. Bu kadar tecrübeli bir takımın elinden bir şaheser çıkmaması imkânsız.

İlk Starcraft'ın o karanlık bir çizgi filmden fırlamış gibi gözüken grafikleri, yıllar geçmesine rağmen bugün hala StarCraft oyuncusunu tatmin ediyor. Yeni oyunla üçüncü boyuta geçtiğimizde eski atmosferi nasıl yakalayacakları ben dahil çoğu oyuncu için önemli bir sorun. Malum, ikinci boyuttan üçüncü boyuta geçirilen bazı oyunların feci şekilde başarısız olduklarını görmedik değil. Chris bu konu hakkında ne düşünüyor acaba? Teknolojinin arkasına sığınıyor Sigaty: "*Teknolojideki gelişmeler bize ilk Starcraft'taki havayı ve oyunun karakterini verecek, hatta onun üzerine çok daha fazlasını ekleyecek bir oyun motoru geliştirmemizi sağladı ve oyuncuların sonuçtan çok memun olacaklarına eminiz. En önemlisi de bu yeni oyun motoru Starcraft'tan beklediğimiz hızlı ve kontrol gerektiren oyun yapısını da sağlayabilecek yetenekte. Diğer dikkat ettiğimiz nokta da üç boyutun getirdiği savaş karmaşasının çok oyunculu oyunu etkilememesi.*" diyor. Warcraft'ta kalabalık savaşların nasıl kontrolden çıktığını düşününce, oradaki hatalardan ders alındığını görmek mutlu ediyor beni.



Battlecruiser'un yeni yeteneği Plasma Torpedoes, kalabalık grupları dağıtmak için birebir.

Mutlu ediyor etmesine de, bu hataları görüp ders alan sadece kendileri değil. Geçtiğimiz 9 yılda Company Of Heroes, C&C serisinin devam oyunları gibi Starcraft'ın tahtını sallayabilecek pek çok oyun piyasaya çıktı ve diğerleri çıkmaya da devam ediyor. Ben de şu soruyu soruyorum: "*Efsanevi ismi ve sarsılmaz ünü dışında, Starcraft II'yi genç rakiplerinden ayıracak hangi yanları olacak?*" Chris temkinli yaklaşıyor, "*BlizzCon ve Leipzig Fuarı'nda Starcraft II'nin tek kişilik campaigni hakkındaki değişiklik planlarımızı yeni açıkladık. Oyundaki yeni campaign yapısı oyunculara görevlerini seçme serbestliği tanıyıp, böylece ırklarına yeni ünite ve teknolojileri ekleme imkanı sunacak. Ayrıca Starcraft'ın destansı hikayesini oyunculara çok daha sürükleyici bir şekilde anlatarak , karakterlere daha da yaklaştıracağız. Oyuncular kahramanlarla etkileşime girip konuşarak oyunun ilerleyişi hakkında önemli kararlar alacaklar. "* Tek kişilik oyunu sevenler için iyi bir haber.

Starcraft'taki brifing ekranı pek bilgilendirici değildi ve karakterlerle hiçbir türlü etkileşime giremiyorduk. Starcraft II'te görev öncesi ana üssümüzde volta atabilecek, genel duruma bir göz atıp üstekilerle konuşabileceğiz. Sigaty devam ediyor: "*Battle.net için de hayranlarımızı çok heyecanlandıracak bazı planlarımız var. Kesinlikle Starcraft'ı tekrar, baştan yaratmak istemiyoruz. Burada yaptığımız ise sadece onu yeniden yorumlamak. Dolayısıyla oyunun çekirdek oynanış stili değişmeyecek. Hızlı bir oynanışa sahip bir GZS yaratmak için çok sıkı çalışıyoruz ve basından, hayranlarımızdan, BlizzCon ve Leipzig oyun fuarında Starcraft II'nin erken versiyonlarını oynamış profesyonel oyunculardan aldığımız olumlu geri dönüşler de bize doğru yolda olduğumuzu hissettiriyor.*" Starcraft'ı sevenlerin, Starcraft II'yi de sevecekleri aşikar.

MİCRO VS MACRO

Blizzard oyunun çekirdek yapısına müdahale etmemesine rağmen yine de bazı radikal değişikliklere gidiyor. Örneğin pek çok binayı aynı anda seçip gruplayarak toplu üretim yapabileceksiniz. Eski 12 ünite seçme sınırı da kaldırılıyor ve işçilerimiz artık kendi kendilerine mineral çıkarıyorlar. Eminim



Terran'ın yeni silahı Thor o kadar büyük ki, onu savaş alanında inşa etmeniz gerekiyor.



Sayın seyirciler, bugün Starbase'imiz sağanak Zergling'li!

OYUNCULAR KAHRAMANLARLA ETKİLEŞİME GİRİP KONUŞARAK OYUNUN İLERLEYİŞİ HAKKINDA ÖNEMLİ KARARLAR ALACAKLAR -CHRIS SIGARTY, BLIZZARD

ki bunlar gibi pek çok küçük, ama oyunu etkileyecek detay da zamanla ortaya çıkacaktır ve bu beni hafiften rahatsız ediyor. Çünkü bu tür detaylar SC'nin o öğrenmesi kolay, ustalaşması zor micro-macro yönetim dengesinin de kritik halkalarındandı. Acaba oyun kontrollerinin kolaylaştırılmasıyla, Starcraft oynanışındaki bu denge macro yönetime mi kayıyor? Sorunun çevresinden dolanıyor Sigaty: "*Starcraft II iki oyuncu tipi için de stratejik derinlik sunacak*" diyor. "*Oyundaki çoğu ünite sıcak savaşın ortasında kendi başlarının çaresine bakabilecek; böylece sıklıkla 'Attack-move' kullanan macro oyuncular çatışmanın ortasında daha rahat davranabilecekler. Bunun yanında oyuna eklediğimiz ışınlanma kabiliyetine sahip Stalker gibi üniteler de, micro yönetim yaparak oynamayı seven oyunculara savaşın akışını akıllı hamlelerde değiştirme imkânı sunacak. Starcraft II'deki savaşlar "destansı" boyutlara çıkabileceği için, sağlam bir ekonomiye sahip olup onu yönetebilmek de hala Starcraft II'nin ana odak noktalarından.*"

Peki, hassas bir konuya girdik. Biliyorsunuz ki Starcraft II'nin oldukça profesyonel bir oyuncu kitlesi var. Hatta bu doğu ülkelerinde, özellikle Kore'de öyle bir dereceye ulaşmış durumda ki, bazı oyuncular sırf Starcraft turnuvalarından yılda yüzbinlerce dolar kazanıyorlar. Acaba bu kitle Starcraft II hakkında ne düşünüyor? "*Zaten çoğu bilinmiş Starcraft oyuncusuyla sürekli temastayız.*" diyor Sigaty. "*BlizzCon fuarında da Starcraft II'yi profesyonel oyunculara denettik ve olumlu yorumlar aldık. Oyunun gelişim sürecinde pro-gamer'ların fikirlerini almaya devam edeceğiz*".

Irklar arası denge de profesyonel oyunculuğun Starcraft II ile ilgilenmesi için önemli bir nokta. Blizzard yapım sürecinde dengeyi nasıl sağlıyor acaba? "*Tamamen oyun-içi teste dayanıyor. Oyun dengesi bizim için çok önemli; Beta öncesi dengelemeyi yapımcıların, Blizzard içi testerların, profesyonel oyuncu kesiminin ve nihayetinde geniş Starcraft topluluğunun geridönüşleri sayesinde yapıyoruz. Ayrıca Beta testi aşamasına geçtiğimizde de denge hakkında çok önemli fikirler edinmeyi umuyoruz*" diyor Sigaty.

Starcraft'taki ara videoları hatırlamayan var mıdır? Peki ya Warcraft ve World Of Warcraft'takileri? İzlerken tüylerinizi diken diken eden bu videolar, milyonlarca dolar bütçeli animasyon filmleri bile aratmayacak kalitedeler. Acaba bu işin arkasında profesyonel video yapımcıları mı var diye merak ediyor çoğu kişi. Bu konuyu dile getirdiğimde "*Bütün ara videolar ve müzikler tamamiyle Blizzard içinde yapılıyor*" diyerek temin ediyor Sigaty. "*Hayranlarımızın yaptığımız bu videolar ve müzikler hakkındaki takdirleri için minnettarız ve bu takdir de bizi onların beklentilerini daha iyi karşılamak için motive ediyor.*"

Röportajı fırsat bilip biraz konu dışına kayıyorum. Starcraft: Ghost'a ne oldu? Yeni nesil konsollar için Blizzard'ın bir planı var mı? "*Starcraft: Ghost süresiz olarak rafa kaldırıldı ve şu anda tamamen PC ve Macintosh platformları üzerine yoğunlaşıyoruz*" cevabını alıyorum. Ben biraz fantezi yapıp, WoW gibi bir Universe Of Starcraft olma ihtimalini sorunca da böyle bir planlarının olmadığını söylüyor Chris. Bu şekilde röportajımız sona eriyor ve ben herhangi bir çıkış tarihi koparamadığım için üzülüyorum. Yine de kesin olan şu ki; Blizzard oyun kalitesinden ödün vermeyecek ve Starcraft II de, sonundaki o "craft" ekinini sonuna kadar hakedecek.

ERDEM MADARALI



Sol baştan, arka sıra: Olgay Ertez, Tuğbek Ölek, Eren Okka, Erden Gümüşçü, Volkan Turan, Serpil Ulutürk.
Ön sıra: Erdem Madaralı, Serkan Korkmaz, Göker Nurbeyler, Sinan Akkol, Berkant Akarcan, Güven Çatak, Mehmet Kentel, Damla Pınar Gök ve Goyun.
Çeşitli sebeplerle görünmez olanlar: Jesuskane, Eser ve Erce Güven, MegaEmin



OYUNGEZER'E HOŞGELDİNİZ...

BİZ NASIL GELDİK OYUNGEZER'E? UZUN SÜRMEYEN BİR YOLCULUĞUN SONUNDA ULAŞTIĞIMIZ NOKTAYI, 3 YIL ÖNCE GÖZÜMÜZE KESTİRMİŞTİK.

Anlamsızca güzel bir Şubat sabahı. Vefa Bayırı'nın en kral pastanesi Pera'da oturmuş konuşuyorlar. Belli, bir sayı daha yeni bitmiş. Gözler patlak, kafalar bulanık, saçlar ortaya karışık.
Köşe yazımı okudun mu?
Hangisiydi o?
Yav köşe işte... Okumadıysan söyle.
Okudum, okumuşumdur, hata varsa düzeltmişimdir ama hatırlamıyorum, ne yazmıştın?
O hooo, otomatik pilotta okuduysan boşver. Sen bile hatırlamıyosan...
(Muhabbet buradan başlıyor ve bu diyalog sayfalarca, saatlerce sürecek bir "hüzünlü geyik" çemberinde yuvarlanıp gidiyor. Önce kendilerini suçluyorlar, sonra depresifleştirdiği için mevsimi, sonra yeni oyunları, derken kısır yaşam döngüsünü, yanında getirdiği bezmişliği... Ve nihayetinde tekrar kendilerine dönüyor konu. Bir şeylerin değişmesi gerektiğinin farkındalar ama para yok. Haliyle cesaret de... O zamanlar, "*yaşam, siz iteklemeden de devam edebildiğine göre, zorlamaya ne gerek var?*" Tabii o zamanlar sene 2005 daha.)

İki yıl sonra...

Batmamak konusunda gösterdiği azmiyle herkesi bitap düşüren bir Ağustos güneşine karşı, Vefa Bayırı'nın en kral pastanesi Pera'da bu kez bir akşamüstü toplantısı. Hallerine bakılırsa, daha dergi bitmemiş. Herkesin yukarıda (dergide) yarım kalmış bir işi olduğu belli. Tuğbek elindeki cep telefonunun köşesini ısırıyor, Sinan'ın gözü ikide bir saatine takılıyor, Serpil'in huzursuz bacağı masanın altında sallanıp duruyor. Dikkatli bakılsa neredeyse görülebilecek kadar büyümüş olan ve masanın üstünde bir ona bir buna yuvarlanan enerji topunun sahibi ise belli değil ama hepsi gidişatın farkında: Bugün bu masadan kalktıklarında akıllarına fikirlerine, işlerine güçlerine, gündelik hayatlarına ve rüyalarına bu enerji karışmış olacak. Fizik kanunları gereği de biliyorlar; yeni bir dergiye dönüşmedikçe bu enerjiyi doğaya kazandırmanın yolu yok. Gözler parlıyor, tereddütler heyecanlarla yer değiştiriyor, tek birinin "hadi yapıyoruz" demesi bekleniyor. Sessizlik var, gerginlik var. Ama birden Burak bitiveriyor oturdukları masanın dibinde: "Aaaa, burda buldum sizi işte. Bioshock lâzım. Geldi di mi?.." Masa ahalisi nasıl baktıysa o an... "Eeee, sonra alsam da olur. Ben gideyim zaten. Yazılar bitmedi." (Burak'la ilgili anılar ayrı bir yazının, belki de yazı dizisinin konusu, şimdi girmeyelim. Ama bir taneydi Burak, hâlâ da bir tane.)

Ağustos ayının ortasında öğrendik şirketimiz Vogel'in el değiştirdiğini. Bir sonraki Level'ı başka bir grubunun etiketiyle basacağımızı. Ve ondan da sonraki sayı için Pera Pastanesi'ne 30km kadar uzaktaki bir plazada çalışmamız gerektiğini. Sabahları binaya girerken kart basacağımızı. Akşamları evimize giderken kart basacağımızı. Dergide yapacağımız her değişiklik için birilerine hesap vermek, birilerinden onay almak zorunda olduğumuzu. Level odasında toplaşmak yerine küçük, bireysel alanlara sıkışmamız gerekeceğini. Zaten zar zor biraraya gelebildiğimiz serbest yazarlarımızla üç ayda bir ancak buluşabileceğimizi. En önemlisi, artık özgür hissetmeyeceğimizi...

Şirketin geri kalanıyla birlikte Güneşli'ye gitmediğimiz için bu korkularımızın ne kadarının gerçekte karşılığı vardı, ne kadarı bizim evhamımızdı, bilmiyorum. Doğrusu merak da etmiyorum. Onun yerine çok daha uzun zamandır ve çok daha fazla merak ettiğimiz bir başka ortamın peşine

OYUNGEZER'E HOŞGELDİNİZ...

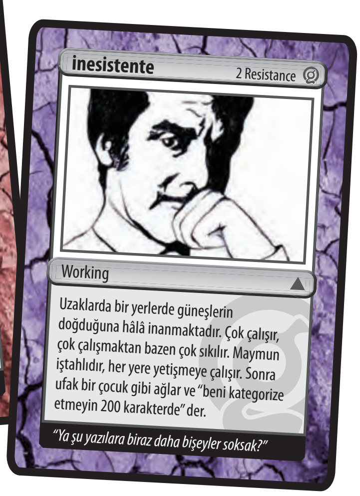
düştük. "Bir İngiliz, bir Amerikalı, bir Türk" fıkrası gibiydik aslında. "Bir kaygısız (Tuğbek), bir panik-atak (Sinan), bir depresif (Serpil) birlikte iş kurmaya karar vermişler..." diye başlıyor hikâye. Daha önceden çok az bildiğimiz bir ton süreç karşısında verdiğimiz şaşkın tepkilerle giderek daha eğlenceli hale geliyor. Sonra bir şeyler gerçeğe dönüşmeye başladıkça hikâye de ciddileşiyor.

Bu yeni yolculukta ilk büyük mutluluğumuz, derginin içinden çıktı. Bir kutu çikolata gibi... Şubat'ta aramıza katılan ve dergimize yepyeni bir çehre kazandıran grafikerimiz Erden hiç tereddütsüz bizle olduğunu söyledi. Tabii onunla birlikte, ay sonlarında "ensede boza pişirme" oyunumuza katılan Serkan da. Bizi asıl şaşırtan ise dergiden ayrılacağımızı açıkladığımızda, serbest yazarlarımızın (büyük çoğunluğunun) birbirinden habersiz aynı tepkiyi vermesiydi: "Şimdi ne yapıyoruz?" Demek ki yine hep birlikteydik. Daha iyisi için, daha çok çalışacak kadar kalabalıktık. Bir veda mesajında da söylendiği gibi, "yazılmayı, okunmayı bekleyen daha milyonlarca sayfa var" idi önümüzde.

Başlangıçta ekibin 15 kadar insandan oluştuğunu *sanıyorduk*. Oysa bu sanı, bizim ilk büyük hatamız olarak geçti kayıtlara. Bunun için peşinen özür dilememiz lâzım, diliyoruz. Ekibi sayarken şu an bu satırları okuyan "70 milyonu" listeye eklemeyi unutmuşuz. Bu "acı" gerçeğin suratımıza tokat gibi çarptığı an, Sinan'ın bloguna (*blaxis.blogspot.com*, reklamları izlediniz - *Sinan*) yazdığı ve yeni bir dergi için hazırlanmaya başladığımızı anlattığı "**Yol Ayrımı**" yazısına yağan yorumları gördüğümüz andır...

Zaten ne olduysa ondan sonra oldu... Baş döndüren bir hızla, hiç organize olmadan, apar topar hazırlanan blog sayfalarıyla bir internet hareketi başladı. Hepimiz birer birer kendi blog sayfalarımızı oluşturup, bizi okuyanlarla doğrudan iletişimin heyecanını yaşamaya başladık. *Şurası Blaxis Köşesi*'nden sonra, *Cesur Yeni Dünya, Rüya Tamirleri, Bir Kış Gecesi, KOPK, Gaza Gelin Çorbası, Erengy, Jesuskane Günlüğü, Cepheden Haberler, Mega'nın Yeri* işte bu günlerde açıldı ya da yeni projeden haberler veren aktif birer blog sayfasına dönüştü. Ama az önce de dedim ya, bu sadece dergi içindeki yazarların kurduğu **küçük ağ** idi, gerçek tablonun yanında küçücük kalıyordu. Esas **ekosistem** bu blogları okuyanların desteğiyle oluştu. Çok çeşitli forumlarda, haber bloglarında, online dergilerde, "sözlük" sitelerinde, ne zaman çıkacağı, kaç lira olacağı, içeriği, künyesi ve dahi ismi bile olmayan, *olası* bir derginin haberi yayılmaya başladı. Henüz varolmayan bir şeyin bu kadar yazılıp çizilebileceğini tahmin edemezdik. Gafil avlandık ama çabuk toparlandık (yenildik ama ezilmedik, bir nevi).
















Oyungezer ekibi boş zamanlarında hilal taktiğiyle fotoğrafçıları ablukaya almaya çalışır.

Bahsettiğim sayfaları takip edenler, derginin doğuşunun hikâyesinde bu aşamadan sonra neler olduğunu zaten büyük ölçüde biliyor. Çünkü yaptığımız, düşündüğümüz, aklımızı karıştıran her şey doğrudan o sayfalara yansıdı. Çok şey konuşuldu, paylaşıldı, hepsi ayrı birer hikâye olabilecek tatta. Ama hiçbiri şu meşhur *Merdiven* (o artık özel isim) fotoğrafı kadar sükse yapmadı...

2007 yazının ilk serin günüydü sanırım. Kaan'ın Beyoğlu'ndaki evinde, birkaç fireyle de olsa, ilk büyük toplantımız için biraraya geldik. Günlerdir Sinan'ın blogunda (blog derken, kallavi bir forumdan bahsediyor da olabilirim) devam eden "yeni derginin ismi ne olsun?" görüşmelerinin tamamlanması gerekiyordu artık. Çok öneri vardı, daha fenası bunların çoğu da iyiydi. Ama bir tanesi vardı ki sizlerle birlikte belirlediğimiz kriterlerin çoğunu karşılıyordu... Tıpkı şu ana kadar bu yazıda hiç geçmeyişi gibi, sizlerden biri Sinan'ın blogunda söyleyene dek aklımızdan da hiç geçmemiş bir isimdi bu. Yanı başımızdaydı ama gözden kaçmayı, dile gelmemeyi başarmıştı. Türkçe'ydi, çok sevdiğimiz iki sözcüğün birleşiminden oluşuyordu, sevdiğimiz diyarları anımsatan bir havası vardı, yerimizde duramayışımızı özetliyordu, bize ve bizi sevenlere benziyordu: **Oyungezer** ismi resmen kafamızda şimşekler çakmasını sağlayacak şekilde çıktı karşımıza. Bundan yıllar önce PC Gamer'da ortaya çıkan, bir köşe yazısı ismiydi Oyungezer. Tam bir gezgin olarak üç dergiyi dolaşmış (PC Gamer, Level ve ProGamer) ve nihayetinde köşenin yazarı gibi o da işsiz kalmıştı. Ama Kaan'ın evinde toplandığımız gün, eleğin üstünde kalan isim önerileri arasında yaptığımız bir oylamayla Oyungezer'e yeniden iş bulunmuş oldu. Koskoca, heyecan dolu bir derginin ismiydi artık o. Yolculuğunun en güzel durağına gelmişti... Umalım, uzun yıllar da orada kalsın, gitmesin artık bir yere.



Ofise gitmek için tek akbil basmaya çalışan ekip, tekme tokat otobüsten indirilmeden az önce.









Büyük kararlardan sonra çok şık bir pozla da belgelenen *Merdiven* gününden sonra **noter günleri** başladı... Ömrümüzden ömür çalan bir evrak kovalamacası dönemiydi o, dergiyi kapatıp gitmek zorunda kalırsak muhtemelen en çok buna yanacağız. Mekân arayışı, matbaa arayışı, DVD üreticisi arayışı, muhasebeci arayışı, dağıtım şirketi arayışı, temizlikçi hanım arayışı, kağıtçı, telekom, nakliyeci... Uuuu, gidiyor valla durdurmazsam, hem de çok sıkıcı gidiyor. Bunca arayışın sonunda bula bula ne bulduk dersiniz? Cevap şöyle bir şey: GOYUN!

Birkaç yıl önce bizim evde ben, Tuğbek ve Sinan, beyin fırtınası (daha doğrusu meltemi) yapıyoruz.
Yetti artık durduğumuz! Yeni bir oyun programı yapalım televizyona.
Yapalım! Hemen yapalım!
Tartışmalar hararetlenir, sıra isim koymaya gelir…

Adı… X-Gamer olsun!
Öz Next Level olsun
Bence **Goyun** olsun...
Süper fikir.
Yok deve olsun!

(İlk böyle çıkmıştı. Aradan yıllar geçti, Ağustos sonlarında yeniden orijinal bir isme ihtiyacımız oldu.)

Derginin ismini ne koyacağız?
Goyun.
Hmmm.

(Giderek sulandı bu...)









Bizim sitede bir kedi gördüm, sahibi yok. Alsak, beslesek ya...
İsmini **Goyun** yapacağız ama di mi, en olmadı Gedi deriz?

(Ve gontrolü gaybetti sonunda...)

Bir web sitemiz olması lâzım, rahat takılabildiğimiz.
Acaba **goyun.gom.tr** alabiliyor muyuz?

Goyun an itibariyle Oyungezer ofisini ele geçirmiş durumda. Her muhabbetin içine girmeyi bir şekilde başarıyor ve özellikle Erden'in bitmez tükenmez Goyun sevgisi sayesinde derginin içinde de bol bol dolaşıyor. Sayfaları çevirdikçe o size rehberlik edecektir zaten, daha fazla anlatmamıza gerek yok (gılavuzu Goyun olanın...).

Oyungezer'i yaparken moralimizi yüksek tutan, zihnimizi açan, keyfimizi yerine getiren şeylerin çoğu sanal evimizde, **www.oyungezer.com.tr** adresinde yaşandı. Oyungezer isminin patentini aldığımız gün web sitesi için de hazırlıkları tamamlamıştık. Tuğbek ve Berkant'ın geceler boyu MSN üze-

OYUNGEZER'E HOŞGELDİNİZ...



"OyunGezer"i oluşturan kelimelerin anlamına yakışır pozlar vermek uğruna, mesken tuttukları Validebağ korusunda tüm bir günü heba edecek kadar kaygusuzdur bu ekip. Bakın bakın, nasıl da boyunları bükük, "fakir edebiyatı" yapıyorlar!













rinden haberleşerek ortaya çıkardıkları şey, onlar "beta bu daha!" diyedursun, tam da ihtiyacı karşılayan, ne eksik, ne fazla bir web sitesiydi. Gerçi bana kalsa, o kadar kısa sürede tıklanabilir herhangi bir şey üretmelerine bile mucize gözüyle bakabilirim ama bu işlerden anlar görünmek için cool (kıl diye de okunur) bir şekilde "Beta aşaması için fena değil tabii. Aferim çocuklar... Aynen böyle devam…" filan demeyi tercih ettim kendi adıma. Fakat ilk 24 saat sonunda daha fazla kıllık yapılabilecek bir şey kalmamıştı. **"Bu bir mucize"** ydi, avazım çıktığı kadar! Sadece 1 günde 455 üye kaydı yapılmış (ki otomat bozulduğundan bunların 197'si Damla'nın elcağazlarıyla tek tek girildi), toplam 160 konu başlığı altında 1300 mesaj birikmişti. Meğer ne çok söz varmış söylenecek, ne çok tartışma konusu birikmiş bir ayda.

Forumlarda muhabbetin başlaması işleri biraz aksattı kuşkusuz. Hazırlıklar yüzünden arada bir ay dergi çıkartmamaya karar vermiştik, biz de cümbür cemaat kendimizi oraya attık derhal. Diziler, filmler konuşuldu, Episode 2'nin çıkışı kutlandı, Oyungezer'e slogan bulma kampanyası başlatıldı, piknik planları yapıldı, komik posterler hazırlandı, bizden erken davranıp derginin ilk kapak denemesini yapan bir kullanıcımız bile oldu. Ekim sonuna doğru, bir gece açılan bir "Hello World" başlığıyla çok eski günlerden tanıdık, sevdik bir isim de aramıza katıldı. Gameshow'un unutulmaz yazarlarından Muder, bir selam vermek için uğramıştı ama borçlu çıktı… Gelecek aydan itibaren yazılarını Oyungezer'de takip edebilirsiniz.

Oyungezer yepyeni bir dergi ama sağında solunda yaşanmışlığın tozlarını taşıyor. Sadece iki aya sığdırılmış bir sürü taze anıyla birlikte her bir yazarının yanında getirdiği sandıklar dolusu öyküsü var bu derginin. Ama hepsini bir seferde anlatıp büyüyü bozmak olmaz. Zaten buna yerimiz de yetmez. Ama özetle şu kadarını diyeyim: Oynamayı, anlatmayı ve eğlenmeyi sevenlerin toplandığı kocaman bir bahçede neler olabilirse, onlar olacak Oyungezer'de. Okudukça, katıldıkça, ister sinirlenerek, ister bağrınıza basarak ama hep sahip çıkarak bir parçası olabileceğiniz bu bahçede herkese yer var. Yeter ki hile yapmak olmasın.

C. Serpil Ulutürk



Her Goyun kendi bacağından asılır!

inceleme



gezilesi oyunlar

WORLD IN CONFLICT™

SEKSENLERİN EN BÜYÜK KÂBUSU GERÇEK OLUYOR... SOĞUK SAVAŞI KIZIŞTIRMAYA HAZIR MISINIZ?



Tarih kan ve terle yazılır. Ulusların dirayeti ve çabası belirler, bugünün gelecekte nasıl hatırlanacağını. Ama bazen de tesadüfler yön verir tarihe, hatta basit dil sürçmeleri. Mesela 1989 Kasımında Doğu Alman Propoganda Bakanının yanlışlıkla "Batı Almanya'ya geçişler şu andan itibaren serbesttir" demesi gibi. Hâlbuki plan bir gün sonra ve sadece özel izini olanların geçişini öngörmektedir. 27 yılda 192 insanın geçmeye çalışırken canını verdiği o duvarın daha uzun yıllar ayakta kalması planlanmaktadır. Açıklamayı duyan on binlerce Alman kapılara hücum eder. Bu güruh karşısında çaresiz kalan askerler kapıları gerçekten açmak zorunda kalır ve duvar yıkılır, tarihin akışı bir günde değişir.

Peki ya o dil sürçmeseydi? Ya Berlin Duvarı hiç yıkılmasaydı? Soğuk savaş bitmese ve sıcak savaşa dönüşseydi... Ya Ruslar Batı Almanya'yı işgal etseydi, bununla da yetinmeyip Seattle'a çıkartma yapsaydı? Düşünsenize dünya nasıl bir çatışmanın içinde kalırdı?

Ben oynadım biliyorum ya, oynamayanlara da buradan söyleyeyim. **Yaman bir çatışma**, hızı hiç kesilmeyen, ateşi sönmeyen, her bir cephede daha bir sertleşen ve baştan sona sizi kan ter içinde bırakan... İşte World in Conflict'e başladığınızda içine düşeceğiniz çatışma böyle bir şey.



Yakın çekimde birimlerin üzerindeki detaylar, bir FPS oyununa taş çıkartacak kalitede. Özellikle yere yakınken başlayan topçu ateşi, görüntüyü sarsıp paniklemenize sebep oluyor.

KAYNAK DEDİĞİN ÇATIŞMANIN KENDİSİDİR

World in Conflict'i diğer GZS'lerden ayıran ilk özelliği kaynak toplama olmaması. Aslında pek de ilk sayılmaz çünkü Massive Entertainment'ın ilk oyunu olan *Ground Control* da benzer bir yol izlemişti. Ama bu sefer sistem daha rafine ve bence kusursuz işliyor. Oyunun başında size belli miktarda destek birim puanı veriliyor. Siz puanınızın yettiği kadar birimi savaşa sokuyorsunuz. Birimler havadan nakliye uçaklarıyla bırakıldıklarından destek istediniz mi 20 saniye içinde emrinizde oluyor.

Siz birim kaybettikçe ölen her birimin değeri kadar puan hanenize işleniyor ve böylece aynı güçte bir takımı sürekli oyunda tutabiliyorsunuz. Ama size verilen puanları oyunun ilerleyen bölümlerinde hemen kullanamıyorsunuz. Toplam puanınız yavaş yavaş kullanılabilir puan hanesine ekleniyor. Eğer çok fazla birim kaybetmişseniz puanlar biraz daha hızlı akıyor.

GZS'lerde deli gibi kaynak biriktirip, devasa ordular üretip düşmana ancak o zaman saldıran "bombacı" oyuncuların yüzünün ekşidiğini tahmin edebiliyorum. Ne yalan söyleyeyim, ben de böyle oynarım GZS'leri. Genellikle haritada harcayacak tek bir kaynak kalmayana kadar askerlerim bekler üste. Sonra dev ordumla gider düşman üssünü yerle bir ederim. Böylece bir saatlik bir oyunun ellibeş dakikası kaynak biriktirip asker basmakla, beş dakikası ise savaşla geçer.

Burada öyle yağma yok. Hiçbir zaman düşmanın üzerinden silindir gibi geçecek kadar biriminiz olmuyor. Her zaman için uyanık olmak, ince taktiklerle hareket etmek zorundasınız. Bu yüzden WiC sizi daha iyi bir GZS oyuncusu olmaya da zorluyor. Oyunun ilk saniyesinden son saniyesine kadar tempo düşmüyor.

ÜS DEDİĞİN DE YALAN ZATEN

Evet, zaten bu oyunda üs kurmak, birim üretmek de yok (bu nasıl bir strateji, değil mi?). Oyunda asker indirebileceğiniz belli bir alan var eğer üsten sayarsanız ama o da pek oynak, oyunun akışına göre yer değiştirebiliyor.

Zaten World in Conflict klasik "senin üssün, benim üssüm, bakalım kim kimi yıkacak" stratejilerinden değil ki. Oyun tamamen görevlerle ilerliyor. Daima bir komutanınız var size emir yağdıran ve siz de iyi bir asker gibi sizden ne istenirse onu yapıyorsunuz. Köprüyü tut, radar istasyonunu ele geçir, düşman karargâhına saldırı düzenle ve daha neler. Oyun sadece (maalesef) 14 görevden oluşsa da sizden elli farklı iş isteniyor.

Bugüne kadar okuduğum pek çok yorumda bunun oyunu tekdüzeleştirdiği söylenmiş. Bence hiç de değil, çoğu zaman hangi görevi nasıl yerine getireceğiniz konusunda söz hakkına sahipsiniz. Evet, bazen sizden istenen şey çok belirli. Mesela şu köprübaşını tut diyorlar size, bunu kaç farklı yoldan yapabilirsiniz ki? Ama sonuçta bu bir savaş ve savaşlarda her zaman yaratıcı olmak gerekmez. WiC'in sizi sürekli ince stratejilere yöneltmesi oyunu fazlasıyla eğlenceli kılıyor zaten.

Görevlerinizin bazıları ana bazıları yan görevler. Ana görevleri yerine getiremezseniz bir önceki kaydınıza (save) geri dönmenin eşsiz zevkini yaşıyorsunuz. Ama şimdi diyeceksiniz ki, kaynak falan yok oyunda, sınırsız birim, patladıkça yerine konan tanklar, helikopterler, nasıl olacak da kaybedeceğiz bu görevleri? Hiç de öyle değil, eğer iyi oynamazsanız sapır sapır dökülüyorsunuz. Çoğu görevin belli süreleri var. Mesela size şu tepeyi almak için 10 dakikan var dendi mi elinizi çabuk tutmak zorundasınız. Çok da mantıklı aslında, hangi savaş sizin zevkinizi, birim basma merakınızı bekler ki? Ayrıca çoğu bölümde stratejik noktaları savunmanız gerekiyor ve bir kere kaptırdınız mı, oyun topla birlikleri git geri al hakkı tanımıyor size. Bu sayede oyunda gerilim hiç düşmüyor.

YA ÇEMBERİN İÇİNDESİNDİR YA DA DIŞINDA

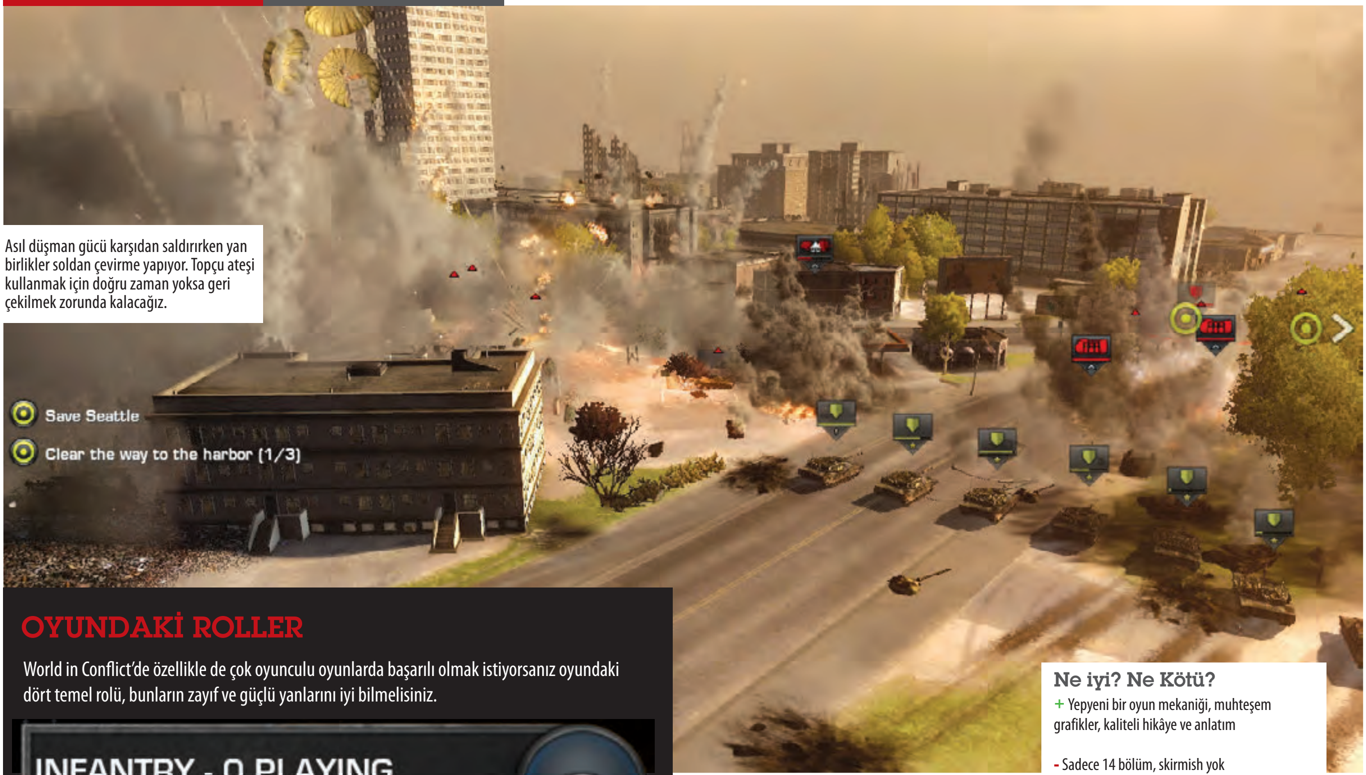
Stratejik nokta demişken bunu açıklayalım biraz, malum hepiniz oynamamıştır oyunu daha. Her haritada birbirine bağlanmış stratejik noktalar var. Bunları ele geçirmek





1- Binalara saklanan anti-tank piyadeleri canınızı yakabilir. Sakın hafife almayın ve binaları bombardıman ya da ağır tanklarla yıkın.
2- Tank paletlerinden kalkan tozlar, yanan ve yıkılan binalardan yükselen dumanlar, topçu ateşinin yarattığı kaos…





Asıl düşman gücü karşıdan saldırırken yan birlikler soldan çevirme yapıyor. Topçu ateşi kullanmak için doğru zaman yoksa geri çekilmek zorunda kalacağız.

Ne iyi? Ne Kötü?

+ Yepyeni bir oyun mekaniği, muhteşem grafikler, kaliteli hikâye ve anlatım

- Sadece 14 bölüm, skirmish yok

OYUNDAKİ ROLLER

World in Conflict'de özellikle de çok oyunculu oyunlarda başarılı olmak istiyorsanız oyundaki dört temel rolü, bunların zayıf ve güçlü yanlarını iyi bilmelisiniz.



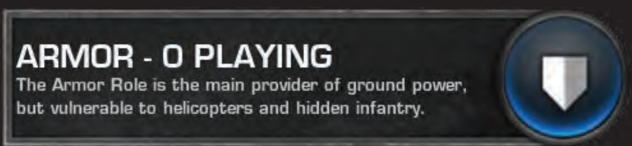
INFANTRY

Hem tank hem de helikopterlere karşı ölümcül olmaları piyadelerin en büyük özelliği. Ancak açık alanlardan uzak durun ve birimlerinizi elden geldiğince geniş bir alana yayın. Yoksa topçu ateşi ile kolayca yok edilebilirler. Ormana saklanan bir askeri napalm bombası kullanmadan öldürmek cidden zordur. Anti-tank piyadeleri asıl birimleriniz ama bunları normal piyadelerle destekleyin mutlaka. Oyundaki en zor rol kesinlikle bu.



SUPPORT

Destek birimlerini yönetiyorsanız aslında iki farklı rolü seçebilirsiniz. Uçaksavar araçları ile haritada dolanıp helikopter avlamak ya da uzun menzilli topçu ateşi ile haritaya nokta atışlar yapmak. Bunlardan ikincisi çok etkili ve sizi kolayca takımınızın en etkili oyuncusu yapabilir. Ama helikopter saldırılarından korunmak için mutlaka birimlerinizin çevresine 2-3 uçaksavar birimi yerleştirin. Eğer bulabilirseniz güvenli stratejik bir noktaya yerleşin ve tahkimatların savunmasından faydalanın.



ARMOR

Zırhlı birliklerin oyundaki asıl görevi stratejik noktaları ele geçirip savunmak. Bu iş oldukça yüksek puan da getirir. Ama çok aceleci davranmayın ve daima uçaksavar desteğini arkanıza alın. Eğer düşman hattının arkasına geçmeye çalışırsanız helikopterler için kolay bir yem olursunuz. Ele geçirdiğiniz noktaların tahkimatını yapmak sizi piyade ve helikopterlerden koruyacaktır.



AİR

Hava birimlerinin asıl görevi ağır helikopterler kullanarak düşman topçu ve tank birimlerini temizlemek. İyi oynandığında kesinlikle oyunun en etkili rolüdür. Bir noktada uzun süre kalmayın ve sürekli haritayı dolaşın. Hemen herkesin ilk hedefi siz olacaksınız bu yüzden sürekli uyanık olmalısınız. Düşman tahkimatlarına yaklaşmadan düşman hatlarının gerisine sarkarsanız pek çok kolay hedef yakalayabilirsiniz. Eğer hava üstünlüğü karşı taraftaysa hafif helikopterlere geçip bir süre avlanmanız gerekebilir.

için çevredeki düşmanları temizleyip birbirine bağlı her çembere en az bir asker yerleştiriyorsunuz. Askerleriniz çember içinde durduğu sürece buraya tahkimat yapılıyor, makineli tüfek yuvaları, anti-tank ve uçaksavar bataryaları yerleştiriliyor. Bu sayede bir stratejik noktayı uzun süre elinizde tutarsanız savunması da daha kolay oluyor.

BOMBARDIMANIN DAYANILMAZ AĞIRLIĞI

World in Conflict'in taktik derinliğini zenginleştiren ve bana sorarsanız oyunu zevkli yapan en önemli şey bombardıman yani topçu/hava desteği. Mesela düşman tankları çevrenizi sarmış, kaçışınız kalmamış. Hemen hava desteğe başvurup A-10'ları çağırıyorsunuz ve düşman tanklarını hurdaya çeviriyorlar. Ya da üzerinize doğru büyük bir düşman dalgası geliyor, ağır topçu atışını bastınız mı tümünü dümdüz ediyor.

Ormana ya da evlere saklanmış anti-tank piyadeleri canınızı mı sıkıyor, napalm bombalarını yağdırın üstlerine. Hem düşman askerlerinden kurtulun, hem de saklanılacak bir şey kalmasın ortamda. Evet, kesinlikle World in Conflict'in en eğlenceli yanı bu.

Elbette oyun dengesi bozulmasın diye size bu hava desteğini sınırsız vermiyorlar. Kendi alın terinizle taktik puan topluyorsunuz. Düşman birimi öldürerek, yan görev tamamlayarak kazanıyorsunuz ve her zaman için harcarken iki kere düşünüyorsunuz. Doğru zamanda harcanan taktik puanlar hayat kurtarırken, boşuna yapılan bombardımanlardan pişman oluyorsunuz, gerçekten ihtiyacınız olduğunda. Bunun bir iki istisnası da yok değil. Bu bombardıman işinin zevkli olduğunu oyun yapımcıları da fark etmiş olmalı ki zaman zaman size hikâye gereği sınırsız topçu ya da hava desteği veriyorlar. O zaman vur patlasın, çal oynasın harcıyorsunuz kafanıza göre. Yer yerinden oynuyor, gökten resmen alev yağıyor ve havai fişek gösterisi izler gibi ağzınız açık bakakalıyorsunuz.

BANA SAVAŞI RESMEDEBİLİR MİSİN? ESKİZ DE OLUR…

Evet, bombardıman işini zevkli yapan şey, düşman birimlerini kolayca defetmesinden çok oyunun benzersiz grafikleri. *Company of Heroes* GZS grafikleri konusunda çıtayı bir hayli yükseltmişti ve aynı seviyeyi yakalayabilen ilk oyun World in Conflict bence. Kamerayı yaklaştırdığınızda



WiC'in müzik seçimleri çarpıcı. Kırmızı cüppeli bir rahip Gospel mi söylüyor? Nasıl yani!



Sol baştan "iyi asker" Webb, "asabi komutan" Sawyer ve "Deli Dumrul" Bannon oyunumuzun ana karakterleri.

linde savaşmaya başlıyorlar. Oyunda kimin kazanacağını tamamen takım oyunundaki başarınız belirliyor. Çünkü oyundaki taş kâğıt makas sistemi çok baskın. En iyi oyuncu bile olsanız, en güçlü tanklar sizde bile olsa 3 ağır helikopter birliklerinizi anında siliveriyor. Ama arkanızda sizi destekleyen bir uçaksavar takımı varsa ucuz atlatıyorsunuz. Oyunu iyi oynayan bir piyade bütün oyuncuların canını çok güzel yakabiliyor ama düşmanda deneyimli bir topçu oyuncusu varsa haritadaki piyadelere nefes bile aldırmıyor. Bu yüzden helikopterlerin en temel görevi sık sık düşman saflarını aşıp gerideki topçuları temizlemek. Hava birlikleri aynı zamanda düşmanın yerini belirleyip topçularının isabetli atış yapmasını da sağlıyor.

askerlerinizin her detayını, en basit hareketini bile görebilirken, haritadan uzaklaştıkça önünüzde gerçek bir savaş resmi beliriyor. Helikopterler gürültüyle uçuyor, napalm bombaları ormanları yakıyor ve yıkılan binalardan kalkan toz duman göğü dolduruyor. Patlama efektleri öylesine güçlü ki topçu ateşi başladı mı bütün harita aydınlanıyor.

Buna bir de haritadaki hemen her şeyin yıkılabilir olmasını ekleyince her haritaya girişinizle çıkışınız dünyalar kadar farklı oluyor. Görevlerin başında kamera savaş alanının üzerinden uçarken kasabaları, yeşil vadileri görüyorsunuz sadece. Ama görevler bitti mi karşınızdaki manzara kocaman bir yıkımdan başka bir şey değil. Özellikle bombardımanların etkisi öyle güçlü ki biraz fazla kullandınız mı bütün harita yanık bir koyu kahverengiye dönüyor.

Grafiklerdeki bu güzelliğin oyunun atmosferine katkısını anlatmama gerek yok sanırım. Ama seslerin ve ara videoların "**atmosfer**" kelimesini nasıl anlamlı hale getirdiğini anlatmazsam olmaz. Oyundaki her birimin, patlamanın, ateşin sesi mükemmel. Hele haritaya fazla yaklaşırsanız sesler iyice yükseliyor ve sıcak çatışmanın ortasında kulakları parçalayan bir savaş korosun sesiyle tüylerinizi ürpertiyor. Hele ki gerçekçi telsiz mesajları ve bir anda kesilivermeleri "*We are under attack. We are und…*".

SANAL SAVAŞIN GERÇEK KAHRAMANLARI

Ama ne grafikler, ne sesler, ne de oyunun içinde yaptığınız herhangi bir şey... En çok oyunun ara videoları

BİR GZS OYUNUNDA DUYGU SELİ Mİ? UZUN ZAMANDIR BÖYLE BİR ŞEY GÖRMEDİM BEN.

etkiliyor insanı. WiC'in gerçekten çok güzel bir hikâyesi var ve bu hikâye birbirinden farklı pek çok teknikle hazırlanmış şahane videolarla öylesine güzel taçlandırılıyor ki zaman zaman duygu seline kapılıp gidiyorsunuz. Bir GZS oyununda duygu seli mi? Starcraft'tan bu yana böyle bir şey hatırlamıyorum ben.

Buradaki en önemli problem oyunda sadece Amerika tarafını oynuyor olmanız ve bu aralar bütün oyunların Amerikan propagandasına dönüşmüş olması elbette. Ama hiç dert etmeyin

1 

2 

3 

1- Topçu birlikleri ateşe başladı mı hedef aldıkları alanı yerle bir ediyor. Ama hareketli hedefleri vurmak maharet istiyor.
2- Kardeşim tıkamasanıza yolu, buraya park edilir mi! İki palet ileri alın da biz de iki el top atalım. Kime diyorum beenn?!
3- Nükleer bomba geniş bir alanda canlı birim bırakmıyor. Helikopterler için kaçma zamanı.

çünkü bu oyun İsveçli geliştiricilerin elinden çıkma ve onların derdi propaganda değil, gerçek olabilecek bir savaş hikâyesini anlatmak. O savaşın içindeki insanların hislerine, kahramanlıklarına ve günahlarına odaklanmak. Aileleri için nasıl endişe ettiklerini, bütün o cehennemin içinde normal kalabilmek için nasıl çabaladıklarını göstermek. Oyundaki üç beş karakter öylesine güzel yazılıp canlandırılmış ki, en iyi oyuncu Oscar'larına kolayca aday olabilirler. Özellikle Colonel Sawyer karakteri Tom Clancy romanlarından fırlamışçasına kaliteli. Ama oyunda beni en çok etkileyen Ants ve Mike ikilisi ve onların çok değerli CD çalarları oldu. Ben özellikle bu ikili için özel bir devam oyunu istiyorum, sadece ikisini anlatan bir FPS. Hele ki oyunun final sahnesi ve beraberinde çalan müzik… Yemin ederim ben ömrümde oynadığım çok az oyunda böylesine bir final gördüm. WiC'e başlayıp da yarıda bırakanlar varsa hemen geri dönsünler oyuna ve Credits'i de sonuna kadar izlesinler. O bile başlı başına bir şaheser.

STRATEJİ TAKIMLARI ÇAĞINA MERHABA DEYİN

WiC'in esas devrim yaratan yanı çok oyunculu oynanışı. Massive'in dâhiyane sistemi sayesinde WiC bugüne kadar Battlefield gibi taktik FPS'lerden alışık olduğumuz takım oyununu GZS türüne getiriyor. Oyunun sunucuları genelde 8 ya da 16 kişilik. Oyuncular iki takıma bölünüyor ve farklı görevler üsleniyor (Piyade, Zırhlı, Hava, Destek). Sonra takım ha-

Nasıl ki Battlefield'da ölen oyuncu kısa sürede oyuna geri girip tekrar aksiyona katılıyorsa WiC'de de birimlerinizi kaybedince destek puanlarınızı doldurup oyuna dönüyorsunuz. Ama takımınız kötüyse ve karşınızda iyi takım oyunu oynayan bir ekip varsa oyuna soktuğunuz birimler bir dakika bile hayatta kalamayabiliyor. Bu yüzden oyunun zevkli olması için takımların dengeli olması şart.

Bombardıman seçeneği çok oyunculu modda da mevcut ve aynı tek kişilikteki gibi can yakıyor. Daha girdiğim ilk elden kafama üst üste iki nükleer bomba yediğim için deneyimle sabittir bu söylediğim. Piyadelerimin napalm, tanklarımın A-10, helikopterlerimin uçak saldırısı ile bir saniye içinde toz olduğu o kadar çok oldu ki. Bir de tek kişilik oyunun sadece ABD tarafını oynatması ya da Bush'un politikaları yüzünden olsa gerek, bütün iyi oyuncular SSCB tarafını tutuyor. Benim oynadığım yüzlerce el içinde ABD tarafı bir iki kere ancak kazanmıştır. Oyunu yeni oynarken SSCB tarafını seçmekte fayda var.

Şöyle bir toplarsak WiC grafikleriyle gözlerinizi, sesleriyle kulaklarınızı mest eden, hikâyesi kalbinizden vurup, çok oyunculu modu bağımlılık yaratan muhteşem bir oyun. En büyük eksikliği oyunda düzgün bir Skirmish modu olmaması. LAN sunucusu açıp bot ekleyerek tek başınıza oynayabiliyorsunuz ama aynı zevki vermiyor açıkçası. Ayrıca harita editörü bir türlü çıkmadığından "custom map" modu bomboş duruyor öyle. Eğer çok oyunculu oynamazsanız WiC'e doyamıyorsunuz açıkçası.

TUĞBEK ÖLEK

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

World in Conflict tek kişilik oyun olarak harika ama çok oyunculu moda efsane olmaya aday.

9.4

360

> **Tür:** GZS > **Yapım:** Massive Entertainment > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat > **Yaş Sınırı:** 16+
> **Minimum Sistem:** 2.0 GHz işlemci, 512 MB bellek, 128MB ekran kartı, 8GB HD alanı > **Önerilen Sistem:** 3.0 GHz işlemci, 1 GB bellek, HD 2000 ya da Geforce 8, 8GB HD alanı > **Web Sitesi:** www.worldinconflict.com



MEDIEVAL II TOTAL WAR™ KINGDOMS



GERÇEKLERİ TARİH YAZAR, TARİHİ DE TOTAL WAR

İspanyol gemileri tanımadıkları kıyıya gittikçe yaklaşıyordu. Daha önce hiçbirinin görmediği bu kara parçası da onlara yabancı gözlerle bakıyordu. Ayak bastıktan sonra yeni dünya diye tabir edecekleri bu topraklarda bir başlangıç yapmak için belki de kendi eski dünyalarından çok daha yaşlı bir medeniyeti ortadan kaldırmaya gelmişlerdi. "Sözde modern" dünyanın deniz araçlarını daha önce hiç görmeyen Aztek gözcüleri, ilk İspanyollar karaya ayaklarını basana kadar açıkta demirli gemilerden bihaberdiler. Denize duydukları bu koşulsuz güven, yeni dünyanın yerlilerine çok pahalıya mal olacaktı.

Total War serisinin ilk oyunu Shogun, bilgisayar dünyasının sözde kriz yılında (Y2K) oyun dünyasına giriş yapmıştı. Köklü değişiklikler yerine, aslını koruyarak evrimini sürdürdü ve günümüze kadar hayatta kalmayı başardı. Ben ve daha birçok oyuncu için Total War'u vazgeçilmez yapan özelliği, sıra tabanlı strateji haritasıyla gerçek zamanlı öğeleri bir arada



Sırtları kaşınan bitli Haçlılar, yeni moda "açık usül" Türk hamamlarında yıkanırken...



Zavallı Briton'lar, düşmanın üstün kumandanının gazabından kurtulamayacaklar (2. gemiye dikkat)

kullanan eşsiz sistemiydi. Yeni genişleme paketi Kingdoms'da ise pek sık bahsetmediğimiz ancak başından beri "objektif" olmayı becerebildiğini düşündüğüm tarih öğesi de iyice gözümüze sokuluyor. Serinin önceki oyunlarında da gayet ön planda olan tarihi olaylar, belli dönem ve olayların ayrı ayrı objektif altına alınmasıyla oyundan apayrı bir tat almamıza imkan tanıyor.

TÜM MEL GIBSON FİLMLERİ BİR PAKETTE

Daima doyurucu olan Total War genişleme paketleri de oyunun kendisi gibi evrim geçiriyor. Oyundan daha fazla yer tutan kaç genişleme paketi gördük ki bugüne kadar? Kingdoms sayesinde Britanya'nın paylaşılmasını, Teutonic Şövalyelerinin (Töton) savaşlarını, Amerika'nın keşfini ve Haçlı Seferlerini ayrı ayrı yaşama ve tarihi yeniden şekillendirme şansı buluyoruz. Dört ayrı ana senaryo, yine dört ayrı kurulum gerektiriyor. Sabit diskini hesaplı kullananlar (bkz. sıkışalım arkadaşlar) tek bir senaryoyu kurup oynayabiliyorlar. Masaüstümüzde oluşan kısayol kirliliği ise genişleme paketinin en büyük eksisi(!). Oynanabilir 13 yeni millet ile onların teknoloji ağaçları ve 100'ün üzerinde yeni birim de oyuna ekleniyor. Yeni milletlerin alıştığımızdan farklı dini ve politik yaklaşımları ile oyunun atmosferi oldukça değişiyor. Britanya bölümü biraz daha alışıldık ama diğer üç bölüm boyunca oynamak için yepyeni sebepler bulacaksınız. Yeni dünyanın fethi ve varlığını sürdürme çabası, dinsizleri kılıç zoruyla yola getirme savaşı ve farklı bakış açılarından oynanan >>



Haçlılar Selahaddin Eyyubi'nin ordularına çarpıp, kızgın tavadaki tereyağı gibi eriyor.

OYUNBOZAN

Hayatta hiçbir şey dört dörtlük değil maalesef. Total War da hayatımızın bir parçası ve o da bir istisna değil. Deniz savaşları oyunda yine yok, yine yok. Tamam, biz de farkındayız, yapımcı ekip yeni bir Total War oyunu üzerinde çalışıyor ve bizleri deniz savaşlarına doyuracak. Ancak 7 senelik deniz savaşı orucunu açıklamıyor bu durum.

Amerika senaryosu oldukça eğlenceli ve zorlu. Teknoloji ile kalabalıkları savaş meydanında karşı karşıya getiriyor ve taktik-strateji becerinizi sonuna kadar zorluyor. Zaten oyunun en sorunsuz bölümü savaşlar. Yeni birimler ve yeni milletlerin teknoloji ağaçları dört dörtlük olmasına rağmen biraz sığ. Özellikle yerli milletlerle yapabileceklerimiz oldukça sınırlı. Apaçiler savaş alanında teknolojilerini geliştirebilseler bile yeterli değil. Total War oyunlarında en çok hoşuma giden özelliklerden biri milletlere özgü seslendirmeler idi. Fakat Americas senaryosunda yerli milletlerde aksansız İngilizce seslendirilmeye gidilmiş ki çoğu önceden duyduğumuz şeyler (bkz. Saçmalama Jesus).

Taktık Amerika'ya ama yerlilerin din adamlarının belli bir şehre karşı "Warpath" ilan edebilmesine de laf sokmadan geçemeyeceğim. Ana oyunda Türklerle oynarken sık sık başvurduğum "Cihad"dan başka bir şey değil kendisi. Ancak yerli kabilelerin sayısı ve çoğunun rebel olarak geçmesi bu özelliği pek bir anlamsız ve kullanışsız yapıyor.

500 İspanyol'un bir salvo ateşi ile nasıl bir ordunun yarısı gider yahu, anlamıyorum ben (ühü). 500 İspanyol eşittir 500 tüfek. Her kurşun beşer adam mı vuruyor ya, haksızlık... Oynamıyorum ben.

Görsel olarak yeni birimler dışında bir değişikliğe rastlamıyoruz ama ana haritaların asıl oyuna nazaran daha küçük olması oyunun performansını artı yönde etkiliyor.

YENİ DÜNYANIN FETHİ, DİNSİZLERİ KILIÇ ZORUYLA YOLA GETİRME SAVAŞI VE GERÇEK TARİHSEL OLAYLAR KINGDOMS'I EŞSİZ KILIYOR



Hotseat isim olarak çok ateşli gelmeyebilir ama tıklayın bakın hayatınız değişecek.



Süvariler... düşman ordusunun belkemiği piyadelerin en büyük kabusu.



Şehir içi savaşlar Kingdoms ile daha bir organize ve anlamlı olmuş.



Yeni dünyanın yerlileri düşmanlarını korkutmak için sevimli resimler çiziyor kalkanlarına.

Düşmanlar arasında ciddi dengesizlikler var. Tüm imkânsızlıklara rağmen kazanılan savaşlardan ders alınmalı.



Ne iyi? Ne Kötü?

+ Total War imzası yeter
+ Eklenen müzikler ihya ediyor
+ Mühim olan ebat mı işlev mi? Bu oyunda ikisi de var

- Deniz savaşları yine yok - Yeni milletlerin seslendirmeleri daha çeşitli olabilirdi - Kusur bulmakta zorlanmak

GÜLÜN DİKENİ

Sıkışalım arkadaşlar: M2TW ve Kingdoms kurulumu toplam 11.7 GB yer tutuyor.
Hile yapan yapay zeka: Olamaz mı yani? Hani son şehriydi? Nereden peydahlandı bu kadar ordu?
600MB yama mı olur?: Olur olur. Medieval 2: Total War için geçtiğimiz Mayıs ayında yayımlanan v.1.2 yaması tam 613MB idi.
Saçmalama Jesus: Saçmalamıyorum, evet Fransız ya da Alman aksanıyla İngilizce seslendirme kolay olabilir Azteklere, Mayalara ya da Apaçilerinkine göre ama insan değişik bir şeyler bekliyor… Alışmış kudurmuştan beterdir.

YEPYENİ SENARYOLAR, TARİHİ OLAYLAR, YENİ MİLLETLER, YÜZLERCE YENİ BİRİM…

Haçlı Seferleri gibi gerçek tarihsel olaylar Kingdoms'ı önceki bölümlerden ayırıyor.

AKIL OYUNLARI

Medieval 2 Total War'umuza toz kondurmuyor olmamız elbette oyunun mükemmel olduğu anlamına gelmiyordu. Oyungezerlerin en büyük derdi yapay zekanın zaman zaman saçma sapan hareketler yapması, strateji haritasında ise kesinlikle hissettirmeden güç dengelerini altüst edecek aksiyonlara girmesiydi. En çok saç baş yolduran sorun ise savaş anında yapay zekanın kontrolünde hareket eden müttefik ordularımın, düşmanın en güçlü olduğu noktaya bodoslama dalarak zorla büyüttüğüm ordularımın canına okumasıydı. Yapay zekayla ilgili sorunlar M2TW'nin minyatür yamasında (bkz. Gülün Dikeni kutusu) elden geçirilmiş, bizi bir nebze olsun rahatlatmıştı. Genişleme paketi yapay zeka kontrolündeki ordularımıza tam olarak kumanda etmemize izin vermiyor ama müttefik ordunun ne şekilde çarpışacağını istediğimiz gibi seçebiliyoruz ki hiç yoktan iyidir. Saldırgan ya da savunmaya dayalı bir strateji seçebileceğimiz gibi, "siz karışmayın ben halledeirim" de bir diğer seçenek. Sadece bu 3 seçenek bile ordularımızın katledilmesini önleyebiliyor ve savaşın gidişatını değiştirmemize imkan veriyor.

Yepyeni senaryolar, tarihi olaylar, yeni milletler, yüzlerce yeni birim ve onlarca yeni yapı yanında Kingdoms paketi M2TW'nin devasa yamalarını da bünyesinde bulunduruyor. Optimizasyon sorunlarının bir nebze daha azaldığı ve oyunun çok daha akıcı olarak çalıştığı da gözlerden kaçmıyor. Senaryoların henüz en başında iken "daha çok Total War" diye sayıklamanıza neden olması oyunun ikinci ve son kusuru.

JESUSKANE

"DUMURGEZER" ANLARI

Total War, formülü bozulmadan günümüze kadar gelmiş olabilir ancak mikro yönetim ve din konusunda yapılan gelişmelerle sınırlı kalmadığı da kesin. Britanya senaryoları boyunca vaktimizin çoğu, kale kuşatmaları ile geçiyor. Ancak kaleler TW oyunlarında alıştığımızdan biraz farklı çünkü çevreleri su hendekleriyle dolu (oyunda ilk defa kale kuşatıp "Nerede bunun hendeği" dediğim anı hatırladım şimdi). Vikinglerin zaman zaman boy göstermesi de hoş, Allah'tan kale konusunda pek bir güdükler. Haçlı Seferleri sırasında ise "kahraman" tabir edilen karakterler devreye giriyor ve özel yeteneklerini kullanarak savaşın gidişatını gayet etkili bir şekilde değiştiriyorlar. Ayrıca yeni yetme bir "captain" olarak Aslan Yürekli Richard'ı haritanın dışına kovalamak da oldukça zevkli ve doyurucu. Teutonic senaryosu ise alışık olmadığımız şekilde uzayabiliyor. Bir millet değil, bir örgüt olan Şövalyelerde liderlik, haliyle babadan oğla geçmiyor. Liderlerini kaybetmeleri durumunda en yüksek rütbeli general oluşumun başına geçiyor ve yoluna devam ediyor. Tabii bu arada kabak Hıristiyanlığa direnen Pagan Litvanyalıların başına patlıyor. Suikast planlarımız pek etkili değil kısaca. Haçlı Seferlerinde ise İslam milletleri ile oynarken, bu yöntemi kullanmanızda sakınca yok.

Oyunun en dumur anı ise multiplayer'a göz attığınızda karşınıza çıkıyor. Bildiğimiz yerel ağ ve internet üzerinden savaşlar bölümü yerli yerinde duruyor. Ancak "Hotseat Campaign" seçeneği beni benden alıyor ve almaya da devam edecek. Aynı bilgisayarda birden fazla oyuncunun birbirine karşı çarpışmasına imkan veren bu seçenek, oyunun zaten uzun olan oynama süresini en iyimser tahminlerin bile ilerisine taşıyor. Oyuncu sayısı millet sayısı ile sınırlı diyebiliriz. Hotseat'in sıcak olmasının yanında bir diğer handikapı, aynı bilgisayarda farklı taraflar olarak savaşları yönetemeyeceğimizden dolayı tüm savaşların otomatik olarak gerçekleşiyor olması. Ama strateji haritasının tüm nimetlerinden faydalanabiliyoruz. Hotseat moduyla muhteşem bir masaüstü oyunu havasına bürünen Total War, bir gün bu olayı ağ üzerinde de gerçekleştirmemize izin verirse nasıl oynarım, nasıl yazarım bilemiyorum. Evin nüfusu 1 olduğundan diğer yarım ile yapmak zorunda kaldığım (ikizlerim ne de olsa, çok dert değil) karşılaşmalar bile oldukça zevkli (siz kendi kendinize satranç oynamadınız sanki hiç, ne gülüyorsunuz) idi.


TW oyunlarının birimlerde eriştiği görsel çeşitlilik göz kamaştıracak hale geldi.


Yeni dünyada pazar alanı, kasap reyonu.


Hilal taktiğinin ilk defa verimli kullanmak zavallı Haçlılar saldırınca nasip oldu.

SON KARAR

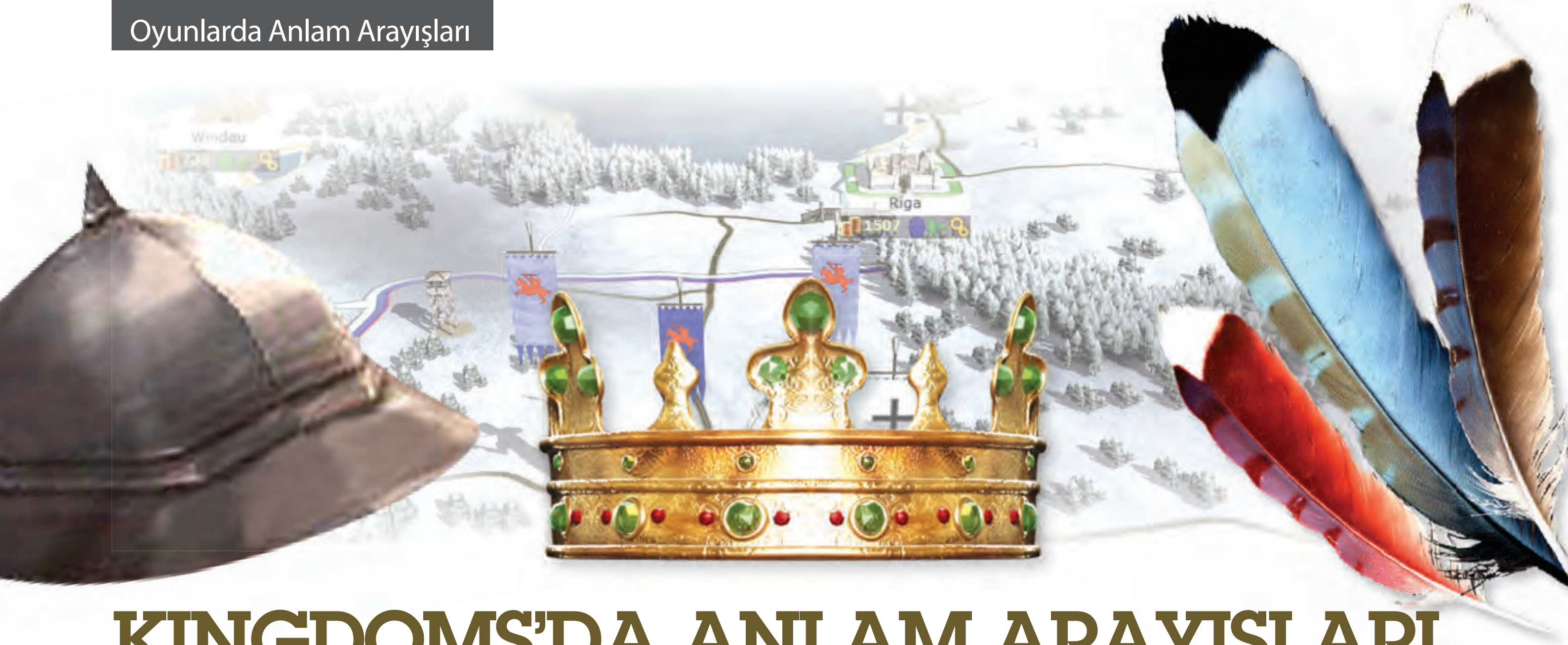
Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Bir Total War düşünün ki… Tamam şimdi gidip Kingdoms alabilirsiniz. Dört farklı oyun olarak karşımıza çıkan dopdolu ve doyurucu bir paket.

9.2

> **Tür:** Strateji > **Yapım:** Creative Assembly > **Dağıtım:** Sega > **Minimum Sistem:** 1.5 Ghz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX
> **Önerilen Sistem:** 2.4 Ghz CPU, 1 GB RAM, 512 MB GFX 11.7 GB HDD Alanı > **Yaş Sınırı:** 13+ > **Multiplayer:** Var > **Web:** www.totalwar.com



KINGDOMS'DA ANLAM ARAYIŞLARI

HER GEZGİN BİR ŞEYLER ARAR... AMA BULMASI EN ZOR OLANDIR ANLAM

Bir zamanlar bir dosya konusuna başlık olan **Oyunlarda Anlam Arayışları**, devamlı bir bölümün ismine dönüştü. Hakkında "başka türlü" yazmak isteyeceğimiz oyunlar oldukça, içinde grafiklerden ya da oynanabilirlikten bahsetmek zorunda olmadığımız oyun incelemelerini ağırlayacak bu bölüm. Daha doğru bir tabirle, 'oyun eleştirileri', 'eleştiri denemeleri' yapacağız...

İlk sayı için Medieval 2: TW Kingdoms'ı seçerken, Edward Said'in "Şarkiyatçılık" eleştirisini kolaylıkla giydirebileceğim bir oyun olduğunu düşünmüştüm. Oysa oyunu bu gözle oynayınca, pek de tahmin ettiğim kadar basit olmadığını gördüm meselenin. Böylece "Oyunlarda Anlam Arayışları", bir kafa karışıklığının izini sürdü ilk sayıda. Eh, anlam arayan bir gezginin kafasının karışık olması normal herhalde, değil mi?

DUVARLARA TAŞ ATANLAR

Öncelikle, Şarkiyatçılık'tan kabaca ne anladığımıza bakalım. Edward Said'in tanımına göre Şarkiyatçılık, Batı'nın Doğu'yla ilgilenme yöntemlerinden biridir. Şarkiyatçılık, Batı'nın Doğu'yu öğrenmesi, onun hakkındaki bilgiyi tekeline alması, o bilgiyi yeniden Doğu'ya öğretmesi, bu yolla Doğu'yu yeniden yaratıp üzerinde otorite kurmasıdır. Batı'daki çeşitli güç odakları tarafından üretilmiştir, ancak sadece yalanlardan oluşmaz. Daha çok, çeşitli bilgilerin genelleştirilmesi, gerek Batılı gerek Doğulu zihinlerde birer önyargı aracı haline getirilecek şekilde, Doğu kimliğiyle özdeşleştirilmesi yoluyla çalışır. Şarkiyatçılık, farklılıkları görmez, basitleştirir, genel tanımlara indirger. Şarkiyatçılık Doğu için, Batı'nın kendi fantazilerine bulanmış, kendi kolonyal ve emperyalist amaçlarına uygun ve değişmeyen bir kimlik yaratır.

Peki bunların ışığında, ne söyleyebiliriz M2: TW Kingdoms hakkında? Aklıma hemen Crusades senaryosuna bakmak geliyor. Crusades'de bu yazı adına önemli olan şey, oyundaki faction'ların sadece dinsel faktörlere göre hareket etmiyor oluşu. Günün pragmatik çıkarlarına göre bloklar parçalanabiliyor. Dolayısıyla, Haçlı Seferleri çoğu zaman sunulduğu gibi Haç ile Hilal'in mutlak savaşları olarak değil, içinde birçok başka hesabın olduğu, farklı ittifakların yaşandığı, sosyal ve ekonomik arka planı olan bir tarihsel dönem olarak sunuluyor. Müslüman faction'lar kendi aralarında ayrışıyorlar örneğin, bu Şarkiyatçılık söyleminde çok kolay bulunabilecek bir özellik değil (oyunun yapısı bunu gerektiriyor tabi). Öte yandan topluluklar, yaşayan, devam eden, değişen bir tarihselliğin içine oturtulduğu zaman, kısa tanım cümlelerine sığmaz oluyorlar. Kingdoms'da karşımıza çıktığı gibi; 1200'deki Türkler'le 1400'deki Türkler aynı değil. Bu sözleri Hıristiyan halklar için de söyleyebiliriz tabii ki. Oldukça gelişmiş medeniyetler olarak gösterilen Doğu toplumları, Şarkiyatçılık'ın hiç yapmayacağı şekilde karmaşık, heterojen yapılar olarak çıkıyorlar karşımıza.

TOPLULUKLAR, TARİHSEL BİR SÜREKLİLİK İÇİNDE DEĞERLENDİRİLDİĞİNDE KISA TANIM CÜMLELERİNE SIĞAMAZ OLUR.



Kingdoms'ın buradaki istisnası, Americas Campaign'ini oynayınca ortaya çıkıyor. Amerikan yerlilerini ve onlar hakkında geliştirilmiş söylemi "Doğu" kavramı içinde ("Batı'nın ötekisi olarak) okursak, Kingdoms'ı şarkiyatçı olmakla suçlayabiliriz. Zira diğer senaryolardaki gibi tarihselliğin içine yerleştiremiyor. Kingdoms'daki Apaçiler tarihin dışına itilip, az gelişmeye mâhkum oluyorlar oyunda, zira Apaçilerin teknoloji ağacı çok sınırlı. Bir yerden sonra Apaçiler için adam basmak ve saldırmak dışında yapacak hiçbir şey kalmıyor..

Hiçbir halk için böyle peşin bir yargıya varılamaz, "yaşasalardı da 1500'lü yıllardan sonra gelişmeleri duracaktı" denemez. Teknolojileri düşük olsa bile, yaşayışlarına devinim kazandıracak bir şeyler olmalıydı mutlaka.

OYUNLAR BİZİ GERÇEKTEN GELİŞTİRİYOR

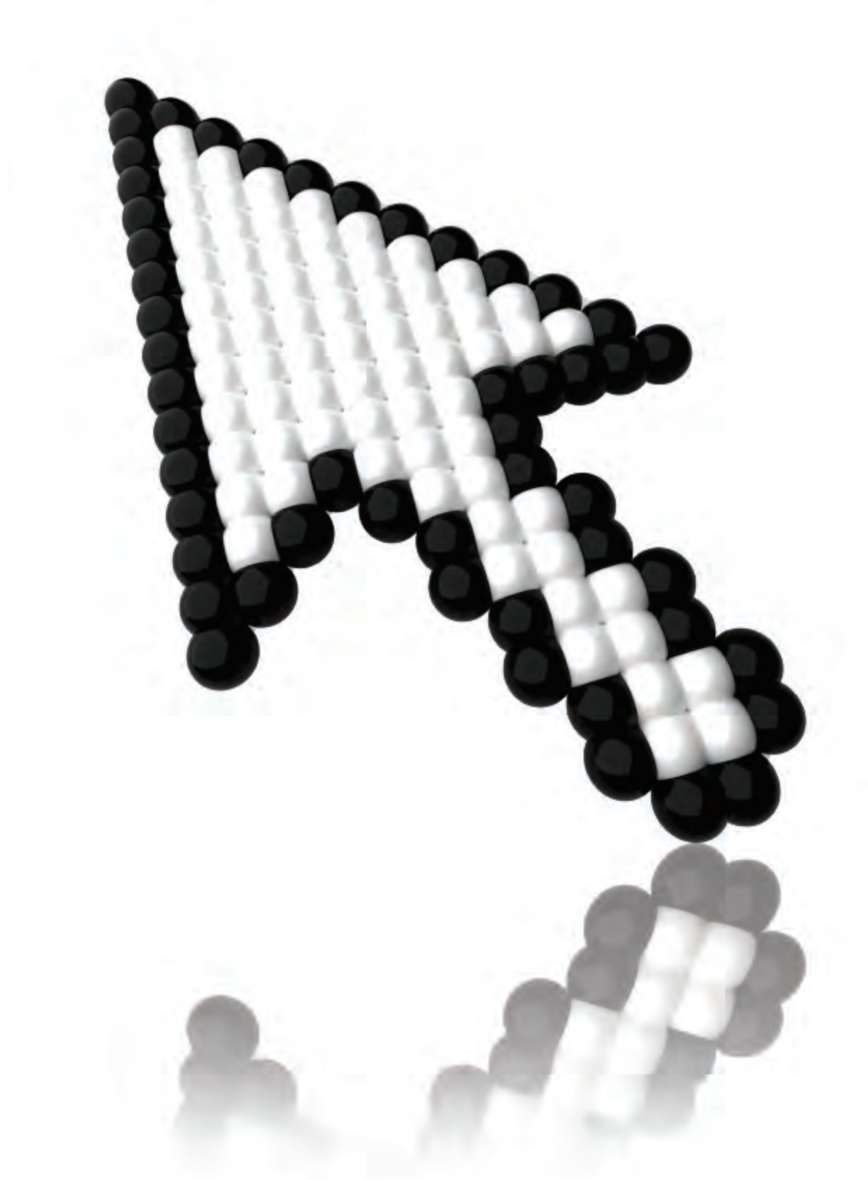
Bu tip yanlışlarına rağmen Kingdoms, hâlâ faydalı bir oyun. Tarihi kullanarak, daha önce basite indirgenmiş, hiç değişmediği varsayılmış topluluklar için bir "tarihsellik" yaratıyor. Bunun da, oyuncuların "şarkiyatçılık" ve "medeniyetler çatışması" tuzaklarına düşmemesi için oldukça önemli olduğunu düşünüyorum.

K. MEHMET KENTEL



Yapacak hiçbir şeyiniz yok, az gelişmiş vahşiler sizi gidi!







The Orange Box

AZ SONRA, ŞİMDİYE KADAR GÖRDÜĞÜNÜZ EN DEĞERLİ "PAKET OYUN"UN İNCELEMESİNİ OKUYACAKSINIZ. BİR TEK 60'LIK KASETE 20 OYUN ÇEKTİRDİĞİNİZ O GÜZEL GÜNLERDEN BERİ GÖRDÜĞÜNÜZ EN DOLU, EN HEYECAN VERİCİ PAKET. HALF-LIFE 2 DAHİL 5 PARÇA OYUNDAN OLUŞAN "TURUNCU KUTU"YU HELE HEP BİRLİKTE AÇIP BAKALIM, YENİLERDEN NE VARMIŞ?



The Orange Box

HALF–LIFE 2: EPISODE 2

I 'LEVYE' VERY MUCH FREEMAN!

Sevgili Oyungezer okuyucuları, soruyorum size: Half-Life 2 kadar hikayesi sıkı olan bir oyunun devamının bölüm bölüm yayınlanmasının mantığı nedir? 4-5 yıl bekleyip delirmeden, tırnakları tüketmeden bir sonraki HL2 dozunu alabilmek, öyle değil mi ama? Peki, bu kez sorum sana sevgili Vana: Hani yıl başında çıkartacağıdın Episode 2'yi? 6 saatlik bir oyun için neden 1 yıl beklettin beni? Ben ki Heroes'u, Lost'u, Prison Break'i, Stargate Atlantis'i (bu liste böyle uzar gider…) beklerken dimağı sünger olmuş bir insanım… Bir oyunun sonunu görmek için de mi böyle bekleyerek geçecek benim yarım hayatım?



GORDON! KÖPEĞİ GEZDİRMEMİŞSİN, İÇERİ PİSLEMİŞ YİNE!

Neyse ki Valve'ın kulaklarını çınlatacak kadar şikayetlenmeye vaktim olmadı. Episode 2'ye dalmadan önce ve oyunu bitirdikten sonra Orange Box'ta yapabileceğim o kadar çok şey buldum ki... Bir kere tüm Orange Box oyunları "Achievement Points" diye özel bir ödül sistemiyle geliyor. Oyun içinde bazı özel hedeflere ulaşınca kazanıyorsunuz bu puanları. Bu hedefleri (Orange Box'taki tüm oyunlara yayılmış toplam 99 hedef var) "Achievements" menüsünden görebiliyorsunuz. Bunların tamamlanmış kabul edilmesi için oynarken Steam'e bağlı ve online olmanız lazım. Açıkçası benim gibi FPS'leri en zorda oynamayı seven, her şeyin tam olmasını isteyen FPS manyakları için tüm Half-Life 2'yi Episode'larıyla birlikte en baştan oynamak için güzel bir yem olmuş bu puanlar. Tabii Xbox 360'ta Gamerscore'a katkıda bulunduğundan Achievement avlamak daha anlamlı. Ama PC'de de böyle bir alışkanlığın başlatılması lazım artık. Hoşuma gitti.

Oyunu bir kez bitirince, Developer Commentary bölümüne uğramanızı öneririm. Tıpkı çok sevdiğiniz bir filmin "uncut" versiyon DVD'sini seyrettikten sonra bir de ikinci DVD'deki "yapım aşaması" kliplerine dalmak gibi ama oyunun içinde dolaşmak, Gabe Newell'in, Doug Lombardi'nin ağzından Half-Life 2'nin yapımıyla ilgili şok edici gerçekleri dinlemek bambaşka bir tecrübe.

Episode 1'i oynanışındaki katıksız aksiyon sebebiyle çok beğenmiştim. Episode 2 ise daha çok hikayeye katkıda bulunuyor. Hikâyeye eklenen yan karakterlere (Dr. Magnusson, sen ne uyuz bir adamsın yahu!), Lost'a yapılan gizli göndermelere, Alyx'in ve Votigaunt'ların karakterlerinin derinleşmesine tanık oluyoruz Episode 2'de. Oyun tam Episode 1'in bittiği anda başlıyor.

City 17'nin tepesindeki geçit giderek açılmaktadır. Ve ana Combine güçleri, bu geçitten dünyaya ulaşmak üzeredir. Alyx'in elinde geçidi kapatacak frekansların olduğu bir mesaj vardır. Episode 2 boyunca bir taraftan Combine tarafından kovalanırken, bir taraftan da bu mesajı, dünyayı savunan bilim adamlarına ulaştırmaya çalışıyoruz. Alyx'in babası Eli'ın ("ilay" diye okuyun) da aralarında olduğu bu grup, White Forest adlı bölgede gizlenmiştir ve bu üsse sağ salim ulaşmak birincil görevimizdir.







Ne iyi? Ne Kötü?

+ Half Life 2'nin hikayesini ilerletiyor. + Episode 1'den daha iyi ve uzun. + Tekrar tekrar oynanası.

- Çok çok ufak grafik hataları.
- Birazcık, azıcık daha yeni silah, yeni düşman eklense…
- ARTIK GİZEM DEĞİL, ÇÖZÜM İSTİYORUZ!

Sakın ola ki Episode 2'yi bitirdikten sonra hikâyeyle ile ilgili belirsizliklerin ortadan kalkacağını sanmayın. Hatta daha da çok soru işareti oluşacak kafanızda. Şahsen ben artık korkmaya başladım, 50 saat oldu Half-Life hikayesi başlayalı, Gordon Freeman hala birçok şeyden bihaber bir piyon olarak dolaşıyor ortada. Birikmiş soruların kalan 6 saatlik bölümde sağlıklı bir şekilde cevaplanabileceğini de sanmıyorum.

GORDON! ÇÖPLERİ DIŞARI ÇIKAR AMA ELİN DEĞMESİN!

Oyunda görsel olarak bir gelişme varsa bile, fark edilecek gibi değil. Zaten Source motorunun kalitesi ortada. Bunca yıldan sonra bile hala güzel gözüküyor olması beni artık şaşırtmıyor. Özellikle insanların suratlarına oyun içi motorda anlam ve duygu yükleme konusunda Valve'ın eline su dökebilen yok. Sadece açık arazide uzaktaki ağaçların atlayarak görüntüye girmesi ve bazı diyalog sekanslarında karakterlerin manasızca "doğru konuma" gelmeye çabalaması gibi ufak hatalar haricinde bir sorun görmedim. Source Engine 2004'ten beri bana en samimi, en sıcak grafik motoru olarak görünmüştür. Hala da öyle geliyor.

Oyunda bu kez açık arazide bolca yol alıyoruz. Altımızda çok güçlü ama derme çatma bir araçla hem de. Bu geniş bölümlerde direksiyon sallamak, ilk bölümdeki klostrofobik ortamdan sonra iyi geliyor. Haritaların geniş olması ve geçtiğiniz her yerin inip inceleyebileceğiniz küçük detaylarla doldurulması hoş olmuş. Küçük kulübeler, yalçın kayalıkların zor ulaşılabilir noktaları, sağa sola serpiştirilmiş küçük gizler, bu geniş alanlarda geçen bölümleri Half-Life 2'nin ruhuna yakışır kılmış.

ALLAH'IN CEZASI GORDON! BARİ YÜZÜĞÜ ATARKEN GRAVITY GUN KULLANMA!

Yazının sonuna yaklaşırken, ilk cümlemdeki soruyu bu kez de kendime sormak istiyorum: Sinan, sence Half-Life 2 gibi bir oyunun devamının bölümler halinde çıkartılmasının sebebi nedir? Oyunu geliştirme zamanının ve maliyetinin düşmesini bir yana bırakalım. Episode 1 bizi nasıl merakta bırakmıştı hatırlıyor musun? Episode 2 şimdiye kadar gördüğüm en güzel Half-Life 2 sonuyla bitiyor. Ve deli gibi merakta bırakıyor. Devamının gelmesi için en az bir yıl bekleyeceğini bilmek insanı kaşındırıyor. Eğer bu bir bölüm sonu değil de, oyunun içindeki bir chapter'ın sonu olsaydı, aynı etkiyi yapmazdı.

İnsanın bir şeye sahip olmayı isterken yaşadığı heyecan, o şeye sahip olduğu anda biter. Eğer bu episode'lar tek bir oyun halinde 3 sene sonra çıksaydı, belki de aynı etkiyi yapmayacaktı. Şu anda ise üçlemenin bir yıl sonra çıkacak son bölümünü beklemek için iyi bir sebep var elimde.

Sırf bu beklentiyi ve heyecanı yaşamak için bile iyi bir neden bölüm bölüm oynamak. Episode 3 geldiğinde şunu yapacağım: HL2'ye en baştan başlayıp, 60 saat Gordon'un gözlüğünden çıkmayacağım. Evet, bunu yapacağım!

SİNAN AKKOL

1



2



3



1- Siz sürücü koltuğunda otururken bile Alyx sizin taraftan biniyor arabaya. Zaten göz de kırptı. Acaba birşeyler mi anlatmak istiyor?
2- İlk Episode'un sonunda Alyx'in başına bir iş geleceği belliydi zaten. Bu arada, pis uzaylı! Bırak kızımı!
3- Tedavi için bir dozaj AntLion yımırtası gerekecek.

> **Yapım:** Valve (ABD) > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat > **Yaş Sınırı:** 16+ > **Minimum Sistem:** 1.2 GHz CPU, 256MB RAM, Direct X 7 uyumlu ekran kartı > **Önerilen Sistem:** 3.4GHz CPU, 1GB RAM, Radeon X800 veya GeForce6800 ekran kartı > **Web Sitesi:** http://orange.half-life2.com

PREVIOUSLY ON HALF-LIFE…

(PEŞİN NOT: Spoiler vermeden Half-Life'ın hikâyesini anlatmaya çalışmak, ilginç sonuçlar doğurabilir söyleyeyim).
Half-Life 1: Sabahleyin işine gelen Gordon, bir arabayı bir ışının içine iter. Buna kızan uzaylı bir ırk ordusu dünyaya gelir. Aslen bir laboratuar faresi olan Gordon başımıza Marine kesilir. Uzaylıları öldürür, askerleri öldürür, gider uzaylıların gezegendeki herkesi öldürür. CV'sinde güzel gözükür bu yaptıkları, oyunun sonunda yeni bir işe alınır. İşvereni ise pek tekin değildir. Gordon'un sigortasını asgari ücret üzerinden yapacak gibidir.
Half-Life 2: İşvereni tarafından "dünyaya gönderilen" Gordon, dünyayı 20 küsur yıl sonra uzaylıların tamamen egemenliği altında bulur. Efkarlanır… Kırlarda arabaya biner, helikopter avlar, Alyx'in gül yüzüne zoom yapar… Neşesi yerine gelince şehri kurtarmak için 5 kilometre yüksekliğindeki Citadel'i ve uzaylıların dünyalı kuklası Dr. Breen'i patlatmaya karar verir…
Episode 1: …ama bu patlamanın, içinde bulunduğu şehri ne hale sokacağını akıl edemez. Şehir ve içindekiler patlamasın diye az önce patlattığı Citadel'e geri döner. Patlamayı yavaşlatır ama durduramaz. Alyx'le trene biner, migreni tutar, şehir patlarken bir aspirin atar.
(NİHAİ NOT: Ben söylemiştim)

AVA GİDENİ AVLAMAK

Yeni belanız Hunter'lara karşı hayatta kalmak için:
1- Son bölümde Hunter'ları öldürmek için cephane harcamayın, en güzeli arabayla ezmek. Arabayla Hunter'ı ezin ama attıkları mermiler iğne uçlarıyla arabaya yapışıp 3-4 saniye içinde patladıklarından, hasar almamak için "E"ye basıp arabadan atlayın.
2- Hunter'ları öldürmeden Strider'lara Fergusson Device atmayın, attıklarınızı imha ediyorlar.
3- Hunter'larla çok yakın kapışmalar yaşayacaksınız. Bu durumlarda şu üç silaha başvurun: Magnum, Shotgun ve Combine Rifle.
4- Hunter'ları öldürmenin en iyi yolu ise kendi silahını ona karşı kullanmak. Şöyle ki: Hunter karşınızdayken Gravity Gun'la en yakındaki en geniş nesneyi önünüze tutun. Mermileri o nesneye saplanınca, patlamadan hemen önce Hunter'a geri atın. Böyle 2 tane patlamayı Hunter'a yedirebilirseniz, hem onu kendinizden uzakta tutmuş olur, hem de Hunter'ı kendi silahıyla öldürdüğünüz için bir achievement'ı kazanmış olursunuz.

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Şöyle 30 saatlik, baba gibi bir Half-Life 4 çıksın istiyorum… 18 ayda bir 6 saat oynamak kesmiyor.

9.2

PS3 360



TEAM FORTRESS 2

ORANGE BOX'IN EN NADİDE PARÇASI, OYNARKEN MİDENİZİ TUTA TUTA GÜLECEKSİNİZ



Team Fortress 2'ye adımızı attığınız anda denemeniz gereken ilk şey, her karakteri seçip "G"ye basmak. Elindeki silaha göre değişen çok komik e-mote'ları var karakterlerin (arkada neler oluyor öyle??!)

Dile kolay, bu oyunu tam 8 yıldır bekliyordum. Daha Counter Strike çıkmamışken TF2 muhabbeti dönüyordu ortamlarda. İlk videolarından sonra ağzımız açık bekliyorduk oyunu. Ama sonra Counter Strike diye bedava bir mod çıkınca, TF2'nin pabucu dama atıldı. İyi de oldu, yoksa şu anda okuduğunuz müthiş eğlenceli oyun ortaya çıkmayabilirdi. Evet, bu yazıda anahtar kelimemiz eğlence.

Son yıllarda oynadığınız tüm o "next-gen" oyunları gözünüzün önünden geçirin. Hepsinin ortak yanı ne? Daha gerçekçi grafikler, bump-mapping, vertex shader'lar, vs… Şimdi de en çok oynadığınız multiplayer FPS'leri gözünüzün önüne getirin. Aklınıza sadece kamuflajlı askerler, çatık kaşlı, somurtkan bir atmosfer geliyor değil mi?

Eh ama arkadaşlar, biz bu oyunları eğlenmek için oynuyoruz değil mi? Sürekli somurtan askerlerin ortalıkta koşuşturduğu oyunlardan sıkıldık… Bizi heyecanlandıracak gerçek bir deneyim yaşamak istesek, inşaatın üçüncü katından kum yığınına atlardık değil mi? Ama madem biz bilgisayarımızın başında eğlenmek istiyoruz, atın ciddi grafikleri bir yana. Atın gerçekçi oynanışı da diğer tarafa. Rahatlayın şöyle biraz, hafifleyin. Tüy gibi süzülerek yaklaşın şöyle sayfaya. Ve benimle birlikte tekrarlayın şimdi lütfen:

BEN BU OYUNU OYNAMALIYIM!

Evet, Team Fortress 2'yi mutlaka oynamalısınız. Hiçbir şey için olmasa bile, grafiklerini görmek için oynamalısınız. Çizgi film gibi görünen, parlak renklerden oluşan haritalarda, Toy Story'den fırlamış gibi duran karakterlerle oynamak nasıl bir eğlence anlatamam. Seçebileceğiniz dokuz asker tipinin de görünüşü ve animasyonları birbirinden o kadar farklı ki, sadece "G"ye bastığınızda yaptıkları komik hareketleri izlemek için bile olsa hepsini teker teker deneyeceksiniz.

Grafiklerin çizgi film havasında olmasının esas iyi yanı, dostu düşmanı bir bakışta, "şak" diye ayırt etmenizi sağlaması. Hem arka planlar sade ve net, hem rakip çok kolay ayırt edilebiliyor, hem de asker türlerinin tipleri ve hareket tarzları karşıdan gelenin kim olduğunu hemen anlamanızı sağlıyor. TF2'nin cıvıl cıvıl ortamı, her şeyin yeşil, kahverengi ve griye boğulduğu askeri multiplayer oyunlardan ne kadar sıkıldığınızı fark etmenizi sağlayacak.

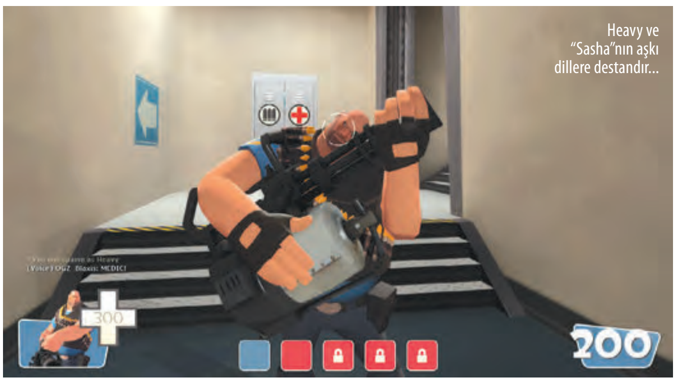
BİRAZ DAHA AĞLAYIN

Team Fortress 2, ancak takım çalışmasıyla başarılı olabileceğiniz bir multiplayer deathmatch oyunu. Bir asker türü seçip güvende olduğunuz üssünüzden fırlıyor ve rakibe dalıyorsunuz. Botlara karşı oynamak yok, illa ki Steam'e girip online oynamalısınız. Her asker türünün sabit silahları var; bir ana silah, birisi son çare, sonuncusu da yakın dövüş silahı. Casus, mühendis tipi askerlerin ise silahların yanı sıra "mesleki aletleri" var. Silahlarınızı değiştiremiyorsunuz ve üslerdeki cephaneliklere uğrayıp sağlık ve mühimmat alabiliyorsunuz.

Oyun toplam altı haritadan oluşuyor. Bu rakam biraz az geliyor ilk başta ama kolay kolay sıkılmayacaksınız. Çünkü bazı zekice atraksiyonlarla Valve bu sayının olduğundan çok gözükmesini sağlamış. Mesela, Hydro adlı haritalar aslında beş mini haritadan oluşuyor. Bunlardaki Capture Point'leri bir takım ele geçirince, rakip takımın üssüne doğru ilerliyorsunuz. Haritaların çoğu bu noktaları ele geçirme üzerine kuruluyken, sadece 2Forts, capture the flag tarzında. Düşmanın üssüne girip bir çantayı çalmalı ve kendi üssünüze kadar sağ salim getirmelisiniz. Ama çanta çalınınca herkes sizin peşinize düştüğünden, takımınız tarafından korunmanız gerekiyor. Bir haritada da oyun size 60 saniye hazırlanma süresi veriyor ve Engineer'lar, Demoman'ler deli gibi savunma kuruyor bu sürede. 60 saniye bitince iki takımı birbirinden ayıran metal kapılar açılıyor ve kıyamet kopuyor.

NEREDEN NEREYE…

Oyunun grafikleri zaten bir başka dünya ama oynanış da insanı yerden yere vuruyor kardeşim. Oyunun her anına gizlenmiş ufak tefek her detay, tamamen Valve'da görülen "oyuncuyu nasıl daha fazla eğlendiririm" kaygısının ürünü. Mesela, en basitinden vurulduğunuzda kamera "VOOOŞT!" efektiyle sizi vuran kişiye zoom yapıp birkaç saniye donuyor. Bu esnada ekranın üstünde "bu mutlu anı F5 ile kaydet" gibi bir ibare beliriyor ve sizi öldürenin ekran görüntüsünü alabiliyorsunuz. Eğer patlayarak parça pinçik olduysanız, ekrandaki parçalarınızdan "aha bu sizin parçanız ", "bu da işte bacağınız…" gibi karikatür baloncukları çıkıyor. Bir sonraki raundu da gülmekten kaybetmenize sebep olan



Heavy ve "Sasha"nın aşkı dillere destandır...

1



2



3



1: Kainatın en mutlu mühendisi, taretiyle birisini avlayandır
2: Zopa deyip geçmeyin, Scout iken ölmeden döve döve 7 frag aldım daha az önce!
3: İşte bunu görünce kaçacak delik arayın!

Ne iyi? Ne Kötü?

+ Çizgi film gibi grafikleriyle eşi benzeri yok.
+ 9 farklı asker tipi ve özellikleri, çok zengin bir oynanış sağlıyor. + Bu kadar eğlenceli olması normal değil.

- Sadece 6 harita olması orta vadede sıkacaktır.
- Demoman ve Pyro'ya biraz haksızlık olmuş gibi.
- Bazı günler sık sık server'lardan atılma sorunu var.

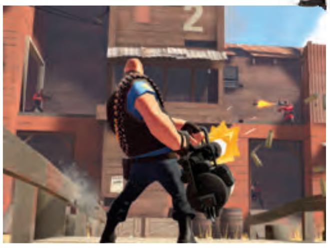


The Orange Box



1: Heavy arka arkaya frag aldıkça, yüzündeki gülücük yayılmaya başlıyor.
2: Sistemi iyi kuran mühendis, tıkır tıkır frag alır.

1



2





TEAM FORTRESS 2 KARARGÂH BÖLÜĞÜ AKŞAM İÇTİMASINDA

SOL BAŞTAN SAY!

SPY: Tehlikeli bir arkadaşımızdır. Dilediği dost ve düşmanın kılığına girebilir, görünmez olabilir. Kelebek bıçakla tek hamlede rakibini alabilir. Ama "aranızda bir köstebek olduğu" anlaşıldığında, çıt diye ölür.
SOLDIER: Klasik gariban asker ama elindeki bazuka kodu mu oturtuyor. Rocket jump yapabilir. Yeni başlayanlar için ideal bir asker tipidir. Elindeki küreğin neye yaradığı ise bilinmez.
ENGINEER: İlk önce bir Dispenser yapmalıdır ki, metal toplamak için taa üsse geri dönmek zorunda kalmasın. Sonra, düşmanın giriş yapacağı yere paralel bir yere taretini kurar ki çıkmadan göremesin. Sonra da yan gelir yatar.
HEAVY: Bir Heavy, öküz gibi bir ChainGun taşıyan, 300 sağlıkla başlayan ama kağnı ağırlığında hareket eden bir devdir, yani takımın "tank"ı. Bir Medic'le eşleştiğinde, durdurulamaz bir ölüm makinası haline gelecektir.
PYRO: Yakın mesafede yakaladığını kızartan bir alev makinasına sahiptir. Ama uzaktan hiçbir işe yaramaz. Açıkçası hemen hemen hiç kullanmadım, kullanana da karışmadım.
MEDIC: Her takımda bulunması gerekir. Görüş alanındaki bir kişiyi sürekli iyileştirebilir, normal sağlığının üstüne çıkartabilir. Yeterli süre iyileştirme işlemini yaparsa, bir kişiye Ubercharge ile bağlanıp ölümsüz yapacaktır ki, gördüğünüz yerde kaçın!
SNIPER: Klasik sniper ama bir farkla: Nişan aldığınız yerdeki noktaya dikkat edin. Tam büyüklüğe ulaştığında tek atışta öldürecektir. Makinalı tüfekle yakınına girenleri gıdıklayabilir.
SCOUT: Ehil ellerde korkunç hale gelebilen, hızlı ve zıp zıp bir karakterdir. Herkesten iki kat hızlı koşar, havada çift zıplar. Elindeki metal zopayı ense köküne indirdiği kişi iflah olmaz. 2forts haritasında kullanmak için idealdir.
DEMOMAN: Patlayıcı ve tuzak kurmakta ustadır. İskoçya'nın bağrından kopup gelen bu yağız oğlan, düşmanın geçeceği yerlere bomba serpiştirip, istediği zaman patlatır. Dilerse köşelerden sektirir.

İSTİKAMET BODUR AĞAÇ!
DAĞILIN MARŞ MARŞ! (O GOYUN KİMİN?!)

o kadar çok şey oluyor ki.

Oynanıştaki zenginlik ve dengeden dolayı, oyun birbirinden eğlenceli ve unutulmaz olaylara gebe. Mesela, Spy size en ilginç enstantaneleri yaşatacak asker türü. Çünkü hem görünmez olabiliyor, hem de rakip takımdan istediği askerin kılığına girebiliyor. Bir keresinde mavi takımın casusu olarak başladım raunda ama kırmızı casus kılığına girdim. Rakip üsse doğru koşarken, yanımda bir tane daha bizden casus vardı ama mavi kalmıştı.

Çatışmanın olduğu merkez odaya girdiğimiz anda kırmızı takımın iki casusuyla burun buruna geldik ve şu işe bakın ki, onlardan da biri kırmızı, diğeri mavi casus kılığındaydı… Öylece durduk ve herkes birbirine kıllanarak bakmaya başladı… Çünkü hızla köşeyi döndüğümüz için hepimiz iç içe girmiştik ve kim kırmızı ve düşman, kim değil, anlayamadık. Şöyle bir 5 saniye falan birbirimize baktıktan sonra ben sağ tuşa basıp görünmez olmayı akıl ederek bir adım geri çıktım… Ve herkes birbirine girdi, son ayakta kalanı da ben sırtından bıçakladım.

HİLECİLERE KARŞI BİRLEŞİN

Bir online oyun popüler olduğu anda, o oyun zevkinin içine eden hileciler de ortaya çıkmaya başlar. Valve'ın kendine ait Anti-Cheat sistemi (VAC) hilecilere karşı koruma sağladığını iddia etse de, bazı günler sunucular VAC ile ilgili bir sorun yüzünden sebepsizce oyundan atılmanıza neden olabiliyor. Tamamen VAC'den kaynaklanan bu sorun, özellikle internetin yoğun olarak kullanıldığı saatlerde ortaya çıkıyor ve sinir bozabiliyor. Olan biz temiz oyunculara oluyor, hilesini yapan yine yapıyor. Eninde sonunda multiplayer bir oyunun ömrünü, ne kadar dengeli olduğu ve profesyonelleşmeye ne kadar izin verdiği belirler. TF2 bu konuda henüz taze, ancak ilk oyunun popülerliği bu konuda bir örnek ise, sunucuları boş göreceğimiz yıllar daha çoook uzakta demektir. Şimdilerde ise, TF2 sunucularında yer bulmak mümkün değil! Team Fortress 2'den sıkılmadan önce daha çoook raundumuz var.

SİNAN AKKOL



Oyunun çılgınlığını özetleyen bu görüntüyü, inanmayacaksınız belki, oyun içinden aldım.(size selam duran benim).



Bir sonraki round'a büyük bir baş ağrısıyla uyanacak bu Pyro.

> **Yapım:** Valve (ABD) > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat > **Yaş Sınırı:** 16+ > **Minimum Sistem:** 1.2 GHz CPU, 256MB RAM, Direct X 7 uyumlu ekran kartı > **Önerilen Sistem:** 3.4GHz CPU, 1GB RAM, Radeon X800 veya GeForce6800 ekran kartı > **Web Sitesi:** http://orange.half-life2.com

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

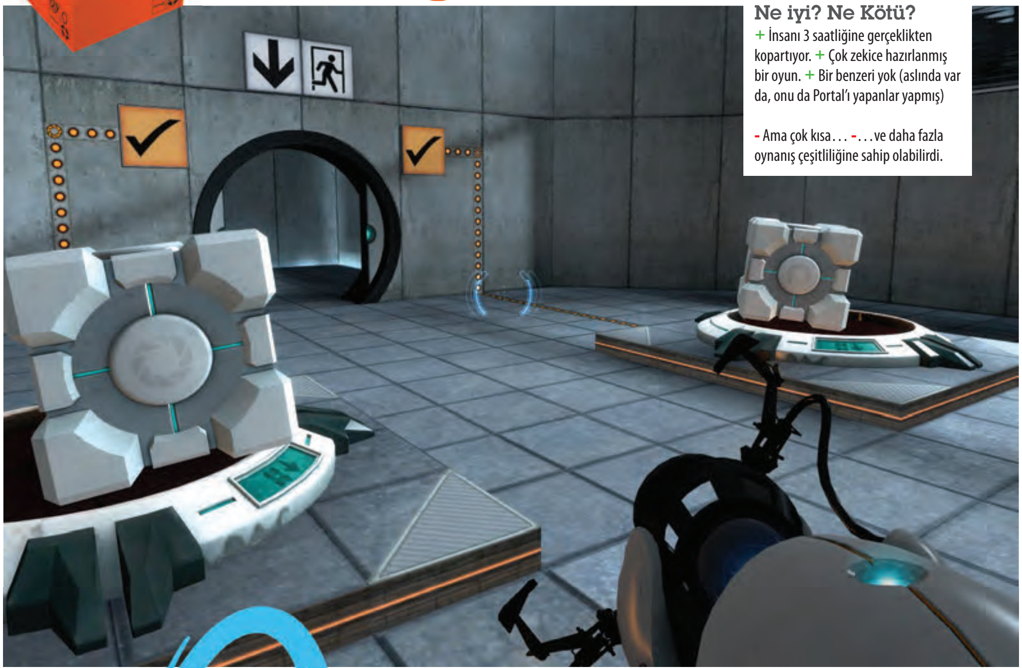
Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Orange Box'ın multiplayer'ı Team Fortress 2, onu tamamlamakla kalmıyor, müthiş eğlenceli bir oynanış sağlıyor.

9.3

PS3 · 360

The Orange Box



Ne iyi? Ne Kötü?

+ İnsanı 3 saatliğine gerçeklikten kopartıyor. + Çok zekice hazırlanmış bir oyun. + Bir benzeri yok (aslında var da, onu da Portal'ı yapanlar yapmış)

- Ama çok kısa… - …ve daha fazla oynanış çeşitliliğine sahip olabilirdi.

1: Neresi aşağısı, hangisi yukarısı… İlk görüşte Portal'dan insanın kafası allak bullak oluyor.
2: Bu kutuyla aranızda çok özel bir ilişki olacak…
3: Bir laboratuar faresi olduğunuz o kadar belli ki, duvarlarda o bölümde başınıza gelebilecek "kazalar" açıkça belirtiliyor.

1



2



3



PORTAL

DİKKAT! BU OYUN İNSANI APTAL EDEBİLİR

Çok seyrek olarak hiçbir türe ait olmayan bir oyun gelir. Alıştığınız kalıplara sığmaz. "Bu türde yeni bir şey yapılamaz artık" derken, kontrpiyede bırakır sizi. Ve çok çok seyrek olarak da öyle bir oyun gelir ki, oynarken beyniniz döner! Alt ve üst kavramları karışır, mekanın anlamı kalmaz. Bu anlamsızlığın içinden anlamlı bir sonuç çıkartmaya çalışırsınız. İşte bu oyun Portal'dır.

Zamanı değil ama mekanı kendi isteğinize göre "bükebildiğiniz" ilk oyun Portal. Oynanışını kelimelerle anlatmak çok zor çünkü izlerken bile beyniniz dönüyor. Ama deneyeceğim. Şimdi sevgili arkadaşlar, elinizde Portal Gun adlı bir silah var. Bu silahla istediğiniz yüzeye biri mavi, diğeri turuncu olan iki geçit açabiliyorsunuz. Ve bir geçitten girdiğinizde diğerinden çıkıyorsunuz. Çıktığınız deliğin bulunduğu yere göre yerçekimi işliyor ve konumunuz değişiyor. Bir geçidi yanınızdaki duvara, diğerini tavana attığınızda, yanınızdakinden girip tavandaki geçitten yere düşüyorsunuz. Ne kadar yüksekten düşerseniz düşün, bacaklarınıza takılmış tuhaf, eğrimsi protez eklentiler düşünce bacaklarınızın kırılmasını engelliyor.

Tüm oyun, 19 tane test odasının çıkışına bu geçitleri kullanarak ulaşmanın yolunu bulmanız üzerine kurulu. Bunu yaparken yerdeki ağırlıkla çalışan düğmelerin üstüne kutular yerleştiriyor, enerji toplarını jeneratörlere ulaştırmaya çalışıyorsunuz.

BİR SONRAKİ TESTİ BİTİRMEK, İMKANSIZDIR

Oyun boyunca size "sözde" yardımcı olan yapay zeka, bir oyunda görebileceğiniz en sevimli şeylerden birisi. Testler başlarken "Bir sonraki test insanlar için değil, savaş robotları için tasarlanmıştır. Bol şans…". "Sıradaki test, sonsuz bir döngü içinde sıkışıp kaldığından, çözümü yoktur. Bu karışıklıktan dolayı özür dilerim…" gibi mesajlarla sürekli kafa bulandırıyor ve eğlendiriyor.

İvme ve hızı kullanarak çözmeniz gereken bulmacalarla karşılaşacaksınız Portal'da. Örneğin, bir deliği yere, diğerini duvarın tepesine koyuyor ve yerdeki deliğe atlıyorsunuz. Duvardaki delikten düşerken hızlanıyor ve yerdeki deliğe tekrar girdiğinizde, bu kez duvardan müthiş bir hızla fırlıyorsunuz. İnsanın beynini döndüren ama ilk kez becerdiğinizde "vay be!" demekten kendinizi alamadığınız bir atraksiyon olmuş. Bazı noktalarda, tam enerji toplarının geçeceği yerlerde geçit açmanız gerekecek -ki enerji toplarını doğru noktalara ulaştırabilin. 3D bir bulmacanın içinde olduğunuzdan tam olarak nereye atacağınızı şaşırmamanız için kırmızı ışıklara, topların çarptığı noktalardaki siyahlıklara nişan alın Portal silahınızı.

Bu kadar güzel bir oyun, güzel bir hikayeyle mutlaka desteklenmelidir. Portal da Half-Life 2'nin tam tadındaki esrar dozajını koruyarak, aslında çok duygusal bir hikaye anlatıyor. Oyunun sürprizlerini çok fazla ele vermeden, tüm oyun boyunca Aperture Science Labs'in bir deney faresi olarak dolaşmayacağınızı söyleyeyim. Ayrıca, kek diye bir şey de yok…

Portal'ın yapım ekibinin başında da Kim Swift adlı bir kızın olmasından dolayı sanırım, birçok orijinal fikir ve görülmemiş detaya sahip Portal. Daha önce hiçbir oyunda üzerime kızgın mermiler yağdıran bir taret, onu kaldırıp yere attığımda bana sakin ve mahzun bir kadın sesiyle "I don't blame you…" ("seni suçlamıyorum") dememişti. Portal'ın ömrü kısa olabilir ama o kısa ömre 20 saatlik pek çok oyundan daha fazla ilginç fikir sığdırmış. Ayrıca son yılların en güzel oyun sonuna ve bitiş müziğine sahip bu mini macera.

Oyunu bir kez bitirdikten sonra en son 6 bulmacayı daha da zorlaştırılmış şekilde oynayabiliyorsunuz. İsterseniz kısıtlı geçit sayısı, en az adımı atarak sona ulaşma gibi ekstra kısıtlamalar kullanarak da şansınızı deneyebilirsiniz. Veya tüm Orange Box oyunlarındaki Developer Commentary açık olarak oyunu en baştan, yapım ekibinin tatlı sohbetleri eşliğinde bir kez daha bitirebilirsiniz.

Portal tek başına satılsa çok da tatmin edici olmayabilirdi, çünkü oynanış süresi sadece üç saat. Ancak Orange Box gibi bir paketin içinde çok anlamlı durmuş. Bir oturuşta bitirebilirsiniz ama ekstralarıyla uğraşırsanız ömrünü ikiye katlar, sonra da internetten indireceğiniz bonus bölümleri beklemeye başlayabilirsiniz. Zaten Team Fortress 2 ve Episode 2 için el mahkum Orange Box almışken, sanki kutudan sürpriz bir pasta çıkmış gibi hissettirecek Portal.

SİNAN AKKOL

> **Yapım:** Valve (ABD) > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat > **Yaş Sınırı:** 16+ > **Minimum Sistem:** 1.2 GHz CPU, 256MB RAM, Direct X 7 uyumlu ekran kartı > **Önerilen Sistem:** 3.4GHz CPU, 1GB RAM, Radeon X800 veya GeForce6800 ekran kartı > **Web Sitesi:** http://orange.half-life2.com

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Steril duvarlar arasında geçen bir oyun ancak bu kadar duygu yüklü olabilirdi… Oy başım dönüyor!

8.6

PS3 | 360



FIFA 08

FIFA HÜCUM ORGANİZASYONUNA ZENGİNLİK KATIYOR

Nasıl başlarsa öyle gider" sözü ne kadar doğru bilmiyorum, ama yıllar ve yıllar boyunca her Kasım ayında FIFA inceleyeceğimizi düşünerek, Oyungezer'in ilk sayısında FIFA'nın son versiyonuna yer verilmesini anlamlı buluyorum. Üstelik bu versiyonun 08, yani FIFA'nın yeniden doğuşunun artık tescillendiği oyun olması da, bizim doğuşumuzla örtüşmesi açısından ayrıca anlamlı oldu. Gelin önce FIFA'nın bir önceki bölümünde neler olduğunu "şöyle bir" hatırlayalım.

PREVIOUSLY ON FIFA

FIFA 07, *PES*'in mutlak üstünlüğüne ve FIFA üzerindeki psikolojik baskısına son veren, iyi bir oyundu. **İyi grafikler + gerçekçi olmayan, eğlenceli bir oynanış** formülü terk edilmiş, *PES*'in egemenlik sularına girilmiş, "gerçekçi bir oynanış"ın peşine düşülmüş, bunda da oldukça başarılı olunmuştu. *PES* artık yalnız değildi, rekâbet kızışıyor, ortam geriliyordu, Ümit Karan Hasan Şaş'ı sırtında taşıyor, Tuğbek'se "hala bunlarla mı uğraşıyoruz"du. Evet Tuğbek, hala bunlarla uğraşıyoruz.





BEN DÜNYANIN EN MÜTEVAZI İNSANIYIM

FIFA 08'i açtığım zaman ilk farkettiğim şey, ne kadar az şeyin değişmiş olduğuydu. Evet, oyun geçen senekinin hemen hemen aynısıydı. Tabii hemen sonra isabetle (tekrar) fark ettiğim üzere, henüz menülerdeydim. Bunun üzerine tespitimi şöyle "revize" (çok seksi) ettim: FIFA 08'in menüleri, geçen senekiyle neredeyse aynı. Maalesef. Geleneksel olarak sunumuna çok büyük özen gösterilen FIFA serisi iki senedir, yani oynanışta devrimsel bir dönüşüme gidildiğinden beri, oldukça sorunlu, kullanışsız ve yetersiz menülere sahip. Standart olması gereken birçok seçenek sağa sola dağıtılmış durumda. Neyin, nereye, hangi mantığa dayanarak konduğunu (ya da konmadığını) anlamak pek mümkün değil. Neyse, menülerde yolumu zar zor bulduktan sonra (abartıyorum elbette), bir FIFA'da uzun süredir yapılan en büyük yeniliği keşfettim: FIFA 08, bir maçta tek bir futbolcuyu yönetmeye izin veriyordu. Evet, ilk olarak *New Star Soccer*'ın denediği, piksel grafiklerle gayet de başarılı olduğu, *PES*'in ise pek beceremediği bu şekil, FIFA'nın bu seneki en büyük oyuncağı. "Be A Pro"'da (modun adı bu) 90 dakika boyunca sadece bir oyuncuyu kontrol ediyoruz. Topsuzken ofsayda takılmamaya, pozisyon bulmaya, savunmamız gereken adamı kaçırmamaya çalışıyoruz, normalde pas için kullandığımız tuşlarla pas istiyoruz. Top bize geldiğinde de, bu sürenin kısıtlı olduğunun bilincinde olarak

1



2



3



1: İstiklal Marşı esnasında frikik çeken zihniyet ve 11 kişilik "milli baraj".
2: -Bi kere öpeyim be, hadi be?
3: Kaleci yapay zekâsı oldukça gelişmiş durumda. Ayarlardan ayrıca değiştirilebiliyor kalecilerin zorluğu.



Frikiklerde yanınıza adam çağırmak için klavyede "c" tuşunu kullanabilirsiniz.

Ne iyi? Ne Kötü?
+ Be A Pro ve Zone Play çok farklı bir futbol deneyimi sunuyor. + Stad atmosferi çok yüksek. + Oynanış çok gerçekçi. + Çok zengin multiplayer.

- Menüler çok kullanışsız. - Fazla yavaş olabiliyor. - Sezon opsiyonları özensiz hazırlanmış. - Andy Gray oldukça eski kalıyor.



"BE A PRO" BENİ FIFA 08'İN BAŞINA UZUN SÜRE KİLİTLEDİ, HATTA O KADAR Kİ, YAZISINI YAZMAYI UNUTTUM GALİBA!

en iyisi için uğraşıyoruz. Ve herkesi temin ederim, bu formül çok iyi işliyor. Açıkçası, Oyungezer'in oyun odasında yaptığımız editoryal toplantıda –ki adını **Oyun Odası** olarak koyduğumuz yerde toplantı yapıyor oluşumuzdan ne kadar çalışkan olduğumuzu ve bir an bile oynamadan duramayışımızı anlamışsınızdır- FIFA 08'i yazacağımı öğrenince pek de keyiflenmemiştim. Bu ay –dergide de görebileceğiniz gibi- muhteşem oyunların altında inim inim inlerken, oturup da yeniden FIFA yazmak ve "*PES*'iydi, grafiğiydi" falan laklaklamak istemiyordum. Ama "Be A Pro", beni FIFA'nın başına uzun süre kilitledi, hatta o kadar ki yazısını yazmayı unuttum (takdir edersiniz ki bu bir yazar için iyi bir işaret değil).

"Be A Pro"nun kardeş modu da "Zone Play". Bu modda, oyuncular tek bir topçu ya da takım yerine, takımın bir bölgesini (defans, orta saha, forvet) yönetiyor. Bu da oldukça eğlenceli ve yenilikçi bir FIFA deneyimi sunuyor doğrusu ama benim gönlüm "Be A Pro"dan yana.

Sanırım megaloman ve "hep ben"ci bir adam oluşumun da bunda etkisi var ama "Be A Pro"yu iyice güzelleştiren şeyi söylemedim henüz. Aynı bilgisayarda ya da online/LAN üzerinden, bir takımdaki dört oyuncuyu dört arkadaşınızla yönetmek ve başarıdan başarıya koşmak inanın çok keyifli.

"Başarıdan başarıya koşmak" deyimini öylesine kullanmadım, zira "Be A Pro"da bir oyuncuyla sezon oynamak da mümkün. Ancak sezon seçeneği çok özensiz hazırlanmış, sezon içindeyken lig puan tablosuna bakılamaması gibi saçmalıklar var. Yine de sıfırdan bir oyuncu yaratmak ve her maç için verilen özel görevleri (20 kere topla buluşmak, 2 gol atmak vb.) yerine getirerek tecrübe puanlarını toplamak, özelliklerini artırmak hem keyifli hem de uzun süreli bir oyun deneyimi sağlıyor.

HAREKETTE BEREKET VAR

Uzun uzun yeni modlardan bahsettik, bir de FIFA 08'in oynanışa nasıl yenilikler getirdiğinden söz edelim. Eskiden kabaca bir yön belirlemek dışında pek fazla karışmadığımız paslar üzerinde artık çok daha fazla kontrol sahibiyiz. Topun şiddeti ve yönü üzerinde mutlak hakimiyetimiz var. Böylece çok daha sürprizli, isabetli ve tehlikeli toplar çıkartmak mümkün. İstiyorsak eski usul oynamayı ve pasları otomatik vermeyi de seçebiliyoruz elbette ama bence üzerinde uğraşmaya değecek bir yenilik bu. Ayrıca maç esnasında kaleciyi yönetmek gibi bir seçeneğimiz de var artık, yapay zekâya karşı özgürlüğümüzü ilan etmiş durumdayız yani.

FIFA'nın en büyük marifetinin sunuma özen göstermek olduğu yılları geride bıraktık, başta da söylediğim gibi. FIFA 08'in grafikleri de buna uygun olarak, 07'nin üzerine pek bir şey koymuyor. Özellikle PC için. Yeni nesil konsollarla PC arasındaki farkı iyice açıyor EA Sports, 09'da bunu toparlamazlarsa yakaladıkları ivmeyi kaybedebilirler. Seyirciler de, tahmin edeceğiniz gibi hala çok kötü. Nasıl beceremiyorlar, neden becermemeyi seçiyorlar bilmiyorum ama seyircilere biraz daha özen gösterilmesi, oyunculara gösterilecek özenden çok daha büyük bir artı olacaktır seri için.

Sunumdaki özensizlik, aynı 07'de olduğu gibi, sunucuların söyledikleriyle maçta olanlar arasındaki senkronizasyon probleminde de kendini gösteriyor. Üstelik Martin Tyler ve Andy Gray'in maçtaki gol adedine kafayı takmış biçimde yaptıkları yorumlar da çok sıkıyor insanı. Ama seyircilerin takım şarkılarını söylemeleri, skora ve oyunun durumuna göre alkışlamaları ve de ıslıklamaları, stattaki atmosferi doğrudan hissetmenizi sağlıyor. Sunuculara da bu zamana kadar yaptıkları hizmetlerin hatırına katlanabiliriz herhalde.

-ABİ KAÇ KAÇ OLDU ACABA BİZİM MAÇ?

Karşımızda duran oyun, önceki versiyonların üstüne yenilikler eklemeyi başarmış, *PES*'ten farklılaşan, kendine has özellikleriyle bambaşka bir deneyim sunan, özel bir yapım. Günahları ve eksikleri şüphesiz ki var ama *PES*'in eski FIFA'nın hatalarına düşüp, eski versiyonlarının üzerine hiçbir şey inşa etmediği bu günlerde, yaratıcı ve güzel çözümlerle parlıyor.

FIFA ve PES, bu sezon rolleri değişiyor. Artık FIFA'nın *PES*'ten daha gerçekçi (en azından taktiksel bazda) olduğu gerçeğini, Volkan'ın bile kabul etmesi gerekecek. Er ya da geç. Gerisini *PES 2008* maçında konuşuruz.

MEHMET KENTEL

BENİ KONTROL EDEBİLİR MİSİN?

Oyun hakkında internette karşılaştığım yorumlardan, oyuncuların çoğu tuştan habersiz olduğu ve bu yüzden FIFA 08'den yeterince keyif alamadıkları gibi bir izlenim edindim. Doğrusu oyun içindeki kontrol açıklamalarının yetersiz olduğunu ve benim de kitapçığı okuyana kadar bazı tuşları bilmediğimi düşününce, normalde asla kalkışmayacağım bir şeyi yapmanın mantıklı olduğuna karar verdim. Buyurun size FIFA 08'in oyun menülerinde yazmayan önemli tuş kombinasyonları:

Top sizdeyken
Ok tuşlarını bırak+E: Topu durdur
Ok tuşlarını bırak+C: Kaleye dönük topu durdur
(Depar atarken) Shift+Ok: Ayaktan aç
Q+W: Havadan ara pas
(Dururken) A'ya çift tıkla: Topu kaldır
(Dribling anında) A'ya çift tıkla: Yerden orta
(Orta bölgesinin dışındayken) Q+W: Erken orta
(Orta bölgesinin dışındayken) Q+W'ye çift tıkla: Erken yerden orta
Q+D: Daha isabetli şut
Z+D: Aşırtma şut
Ayrıca Shift ve ok tuşlarıyla yapacağınız kombinasyonlarda topu ayağında olan adamınız çeşitli çalım hareketlerine girişecek.
(Frikik anında) Hızla E: Hızlı Frikik
(Frikik anında) D+S: Şut feyki.

Top rakipteyken
Q'ya basılı tut: Seçili olmayan oyuncular da topa pres yapacaktır.
Shift: Kontrolü kaleciye geçirir. Bir daha Shift'e basmak kontrolü başka oyuncuya geçirecektir. O oyuncular arasında ok tuşlarıyla seçim yapılabilir.

Top ortadayken
(Top gelirken) Shift+Ok: Topla ilk teması yapmak.
(Top size ulaşmadan) Z: Bırakır gibi yapmak.

Be A Pro kontrolleri
(Top arkadaşlarınızdayken) D: Şut çekmesini iste.
(Top sizde değilken) Z: Mevkiye geri dön.
(Top rakipteyken) S: Arkadaşından pres yapmasını iste.

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Azmeden derviş FIFA, neredeyse PES'e yakın gerçekçilikte bir deneyim sunmayı başardı. Üstelik hiç alışık olmayan tarzda yeniliklerle.

8.6

PS2 PS3 Wii 360

> **Yapım:** EA Sports > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat > **Yaş Sınırı:** 3+ > **Minimum Sistem:** 1.3GHz CPU, 256MB RAM, 64 MB GFX, 3.92GB HD
> **Önerilen Sistem:** 2.4GHz CPU, 1GB RAM, 512MB GFX, 3.92GB HD > **Multiplayer:** 1-32 oyuncu > **Web Sitesi:** fifa08.ea.com



Neverwinter Nights 2 Mask of the Betrayer

İHANET SADECE BİR MASKEYLE GİZLENEBİLİR Mİ?

Kaelgar… Elanee… Zhjaeve… Neredesiniz? Beni neden bir başıma bıraktınız? Burası neresi? Ağzımda toprak ve kan tadı var. Kimin kanı bu? Dostlarımın mı… Yoksa dost bildiklerimin mi?

İçimde büyük bir boşluk var… Tam kalbimin ortasında. Bir şeyler eksik. Kendimi "bütün" hissetmiyorum. Açım… Ruhum aç… Kalkmalıyım. İçimdeki boşluğu doldurmalıyım. Bir şeyler yemeliyim. Ama eti kemikten ayırmak değil amacım. Açlığım kana susamışlık değil; bu dünyaya ait değil… Kanım kaynıyor, kaslarım seğiriyor… Hissediyorum… Yaklaşıyor… Dur! Sen de kimsin? Yaklaşma… Ya da… Yaklaş… Hissedebiliyorum… İçindekini, ruhunu hissedebiliyorum. Açım…

BAMBAŞKA BİR DÜNYA

Bildiğiniz sıradan bir RYO mu Mask of the Betrayer? Zindanlar boyunca koşturduğunuz, daha iyi silahlara, daha iyi büyülere ulaşmak için önünüze gelen her yaratığı sorgusuz sualsiz doğradığınız bir oyun mu? Yoksa ahlaki ikilemlerde dakikalarca ekrana bakakaldığınız, acılarını paylaştığınız karakterlerle kaderinize doğru yol aldığınız, **sevgi** hissettiğiniz, **nefret** hissettiğiniz, içinizdeki öfkeyle taşı ve toprağı, eti ve kemiği kavuran ateş topları, asit yağmurları, depremler yarattığınız bambaşka bir dünya mı?

MÜKEMMELE YAKLAŞMAK

Bu kısmın başlığı "Mükemmele Yaklaşmak" olsa da, sanırım oyunun hikayesini bu durumdan ayrı tutmak zorundayım. Bir **Ruh Yiyici'**nin hikayesini anlatan MoB, uzun zamandır düşlemediğiniz, içinize işleyen ve bittikten sonra bile elinizin "Program Ekle/Kaldır" düğmesine gitmesine engel olan bir dünya sunuyor. Her geçen saniye biraz daha heyecanlanıyor; bir zamanlar Heros of M&M'de yaptığımız gibi "şu sandığı da açıp yatıyorum… Yok yok, şu Hero'yu da kessem tamamdır" diye kendimizi kandırıyoruz. Gecenin bir vakti annelerimizi (tabii artık büyüdük ve eşlerimizin *Weapon Focus* yeteneği olarak *Oklava* seçtiğini öğrenmiş olduk) çileden çıkaran "ekrana yapışma" sendromu da bonusu... Tabii buradaki "ekrana yapışma" durumunun az önce bahsettiğim oklava yeteneğiyle de ilgisi olabilir (Değil mi Sinan? Yoksa sadece ben mi her gün eşinden "bozarım bilgisayarını" tehditlerini işitiyorum?).

Destansı senaryo tabii ki de MoB'ın tek özelliği değil. Orijinal NWN2'ye ek olarak getirilen çeşitli oyun öğeleri RYO deneyimini bir adım öteye götürüyor. İlk oyunda sadece son savaşta hangi dostların yanınızda savaşacağını belirleyen **Influence**, artık çok daha hayati bir önem taşıyor. Her ne kadar "Yok ben Chaotic Evil" olmak istiyorum diyorsanız da, yol arkadaşlarınızla iyi ilişkiler kurmanız size yol, su, elektrik ya da Zeka, Güç, Direnç özellikleri olarak geri dönüyor. Arkadaşlarınız üzerindeki iyi izleniminiz 60 ve 80 seviyelerini (Loyal ve Devoted) geçtiğinde özel korumalar kazanıyorsunuz. Hele bir de oyunun *sevgi hissetme* kısmına adımınızı attığınız an var ki o zaman gerçekten sevginin gücünü, daha doğrusu sizi seven karakterin gücünü daha iyi görüyorsunuz. Buraya hemen bir not iliştirmek istiyorum.

MoB o kadar etkileyici bir oyun ki az önceki satırda "Karakter mi yazsam, yoksa insan mı" diye düşündüm. İşte oyun dediğin böyle olur!

İMKÂNSIZ GÖREV

Mask of the Betrayer zor bir oyun. Özellikle senaryonun başlarında "yuh

2


1


1- Hep merak etmişimdir; kaya adamlar kafanıza kaya gibi (gibisi fazla oldu) yumruklarıyla vururken, kılıç sallamak ne kadar akıllıca bir iştir?
2- "Poison +2 etkili fasülye" skill seti.

KENDİN YAP

MoB'in en hoş yeniliklerinden biri şüphesiz "Crafting" sistemini orijinal oyunda olduğundan çok daha önemli bir hale getirmesi. Oyun boyunca öldürdüğünüz neredeyse tüm yaratıklardan düşecek olan essence'leri kullanarak silahlarınıza ve giysilerinize çeşitli özellikler ekleyebilirsiniz. Ayrıca topladığınız essence'leri Safiya'nın elindeki özel alet sayesinde birleştirerek daha güçlü esanslar elde edebileceğinizi de unutmayın.

1



Ne iyi? Ne Kötü?

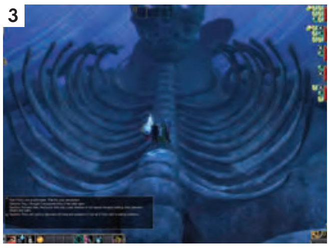
+ Destansı hikaye + Spirit-Eater yetenekleri + Geliştirilmiş crafting modu + Karakterler arası etkileşim

- Birkaç ufak kamera ve yapay zeka hatası

2



3



4



1- Bir Forgotten Realms klasiği: Tavernada kavga.
2- Gölgeler diyarına girdiğiniz anda kendinizi gerçekten önemli bir şeylerin parçasıymış gibi hissediyorsunuz. Tabii yerde yatmaya devam ederseniz, akşam yemeğinin de bir parçası olabilirsiniz.
3- Myrkul… Ölmemiş miydi bu? Yoksa ölmüş müydü? Hikayeyi berbat etmesem daha mı iyi olur acaba?
4- "Ejderhasız RYO olur mu?" sorusunun cevabı.



MASK OF THE BETRAYER'IN TANITIMINDA GEÇEN "RUH-YİYİCİLİK" (SPIRIT EATER) KAVRAMINI İLK DUYDUĞUMDA NEDEN BAHSETTİKLERİNİ TAM OLARAK KAVRAYAMAMIŞTIM. ASLINA BAKARSANIZ OYUNU GÖRENE KADAR DA BUNU KAVRAMAK VE OYUNA KATTIĞI DERİNLİĞİ HİSSETMEK MÜMKÜN DEĞİL, AMA YİNE DE ŞANSIMI DENEYECEĞİM...

artık" diye sık sık söylenmenize sebep olan savaşlara girmeniz olası. "High level" bir genişleme paketi olduğundan dolayı, her ne kadar "NWN 2 tecrübesi gerektirmez" ibaresiyle satışa sunulmuş olsa da, oyunun işleyişinden bihaber olmamanızı gerektiren bir zorluktan bahsediyorum. Zaman geçtikçe durumu hazmedip karakterinizi geliştirmeye ve ekibinizi kurmaya başlıyor olsanız da **ilk yarım saat** şıpır şıpır terlemeniz olası. Kilit noktalarda karşılaştığınız neredeyse her düşmanın size karşı "Impossible" ya da "Overpowering" etiketine sahip olması, oyunun bir ölüm-kalım mücadelesine dönüşmesine ve sizi daha da derinlere çekmesine sebep oluyor.

MoB'ı oynayacak oyuncuların ilk oyunu bitirmiş ve kaslarını şişirmiş 20. seviye karakterlere sahip olmaları bir gereklilik değil. Oyuna yeni bir karakterle başlayabilir ve doğrudan 18. seviyeye çıkabilirsiniz. Ancak az önce bahsettiğim zorluk yapısından dolayı 20. seviye bir karakter, ilk anları anlatmanızda çok daha fazla yardımcı olacaktır. Ama sıkın dişinizi biraz… Asıl eğlence 21. seviyeden sonra başlıyor. Artık sık sık duymaya alıştığımız **epik karakter** kavramı devreye giriyor ve 21'den 30. seviyeye kadar uzanan destansı yolculuğunuz da başlamış oluyor. Oyuna eklenen onlarca yeni yetenek sayesinde, **epik** kelimesinin sadece karakterinizin adının önüne eklenen bir sıfat olmadığını kavrıyor ve oyuna daha bir şevkle sarılıyorsunuz.

HUZURSUZ UYKULAR

Mask of the Betrayer'ın tanıtımında geçen "Ruh-Yiyicilik" (Spirit Eater) kavramını ilk duyduğumda neden bahsettiklerini tam olarak kavrayamamıştım. Aslına bakarsanız oyunu görene kadar da bunu kavramak ve oyuna kattığı derinliği hissetmek mümkün değil ama yine de şansımı deneyeceğim...

Önceki NWN oyunlarında kılıç ve baltaların etimizde açtığı yaraları sarmak, göklerden çağırdığımız ölümcül yıldırımların içimizdeki büyü ateşini söndürmemesine dikkat etmek için uğraşır, adım atamayacak hale geldiğimizde gecenin gölgelerini kovmak için yaktığımız ateş başında huzursuz bir uykuya dalardık. Ama artık *uykularımız daha da huzursuz*… Ruhumuzun derinlerini kemiren açlığımızı bastırmak ya da etrafımızda varolan her canlıyı **bitirmek** zorundayız.

EBEDİ İSTİRAHAT

Oyunun en başlarında keşfedilen lanet (ya da hediye) "Spirit-Eater", oyunun akışını tamamen değiştirebilen yegane öğe. Senaryo ilerledikçe kazandığınız çeşitli ruhani yetenekler sayesinde etrafınızda nefes alan almayan ne varsa silip süpürebilir ya da açlığınıza boyun eğmeyi reddederek ayakta kalmaya çalışabilirsiniz.

Oyun ekranının sol tarafına yerleşen "Spirit-Meter" sayesinde gözlemleyebildiğiniz açlık durumu, büyü gücünüzden ve sağlığınızdan çok daha önemli bir kriter oluyor sizin için. Açlığınızı tatmin etmek için seçtiğiniz yollarla taze ya da çürümüş ruhlara karşı olan isteğinizi frenlemek ya da gözü dönmüş bir ruh avcısına dönüşmek tamamen sizin bileceğiniz iş. Ancak dikkat edin; seçtiğiniz yol ne olursa olsun ruh enerjinizi sürekli yüksek tutmak zorundasınız. Aksi takdirde 6 aşamadan oluşan ruh hastalığı işinizi oldukça zorlaştırabilir ve sonunda sizi ölüme götürebilir.

Ruh sağlığı öylesine önemli bir kriter ki "Gideyim de bir kola doldurayım" demeden önce oyunu dondurmanız gerektiğini size en acı yoldan öğretiyor. Her büyük savaştan sonra ateşinizi yakıp dinlenmek ya da dünya haritasından en uzak noktaları seçip seyahat etmek gibi sıradan işleri bile üzerinde düşünülmesi gereken birer olay haline getiriyor.

Arkadaşlarınızla olan ilişkileriniz, görevleri tamamlama, sorunları çözme tarzınız tamamen açlığınızı nasıl bastırdığınızla ilgili olarak değişiyor. Ve bu kadar kritik bir öğe, oyun dinamiklerinin içine öylesine güzel yediriliyor ki gerçekten hayran oluyorsunuz. Boyutlar arasında sıkışıp kalmış karanlık ruhları ebedi istirahata kavuşturmak için de yetenekleriniz var; yaralarını sarmanız için size yalvaran gözlerle bakan bir savaşçının son nefesini içinize çekmek için de…

AÇLIK...

Mask of the Betrayer, üzerine çok uzun süre konuşulabilecek bir oyun. RYO severlere tattırdığı zevkler, oyundaki kahramanımızın ruhunu saran boşluğa benzer bir açlık bırakıyor üzerimizde. Bir an önce sonuna ulaşıp destansı hikayeyi tamamlamak için koşturup dururken, bir yandan da açılmadık kapı, kurcalanmadık sandık, söylenmedik söz kalmamasına uğraşıyoruz. Son videosunu izlerken, **iyi** oyuna ve ekran başında geçirilen kaliteli zamana duyduğumuz açlığın aslında ne kadar büyük olduğunu gösteriyor. Gerçekten etkileyici bir oyun Mask of the Betrayer...Söyleyecek başka söz bırakmayacak kadar etkileyici... **ERCE GÜVEN**

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Bu oyuna sahip olmak mı daha güzel yoksa ait olmak mı? Karar verilmesi gereken şey bu...

9.0

> **Yapım:** Obsidian (ABD) > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat > **Yaş Sınırı:** 13 > **Minimum Sistem:** 2.4GHz CPU, 512MB RAM, Radeon 9800, GF 6600 ekran kartı
> **Önerilen Sistem:** 2.4GHz CPU, 1GB RAM, Radeon X800, GF 6800 ekran kartı > **Web Sitesi:** www.nwn2.com



JOHN WOO PRESENTS STRANGLEHOLD



JOHN WOO'DAN BAYRAM HEDİYESİ

Hoşgeldin,
"Okur" olmalısın, yanılıyor muyum? Biz de tam senden söz ediyorduk. Hı? Ne? "Biz" mi dedim gerçekten? "Ben" demeliydim oysa, burada benden başka kimse yok. Efendim? "Oyuncu"sun demek. Ama az önce okur olduğunu söylemiştin, ne değişti ki o andan beri? Hayır, bir de "izleyici" olduğunu söyleme lütfen. Değilsin, olamazsın, aynı anda bu kadar kimliği bir arada taşıyamazsın. Neyse, heyecanımı mazur gör lütfen, telaşlıyım biraz. Üzerimde garip bir ko(r)ku var, kız arkadaşım adını "yenilik" koydu. Yenilik.

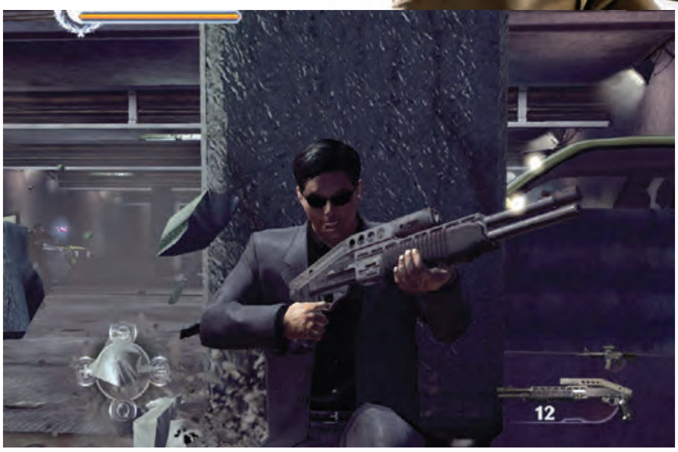
Hoşgeldin. Elinde John Woo'nun son yapıtını tutuyorsun. Nereden duydun? Bir dergide haberini okudun büyük ihtimalle ya da bir internet sitesi koca puntolarla duyurdu? Belki de heyecanlı bir arkadaşın "süper ya" diye bir mesaj attı sana, kimbilir. Önemli olan, şu an elinde Oyungezer'le beraber tuttuğun nesnenin John Woo'ya ait olması. Hayır hayır telaşlanma, onu John'a geri vermen gerekmiyor. Şimdi karar vermen gereken, Oyungezer'i nerede okuyacağın. Koltukta mı, kanepede mi? Oturarak mı, uzanarak mı? Peki ya John Woo'nun son yapıtıyla ne yapacaksın? Gözün televizyona gidiyor, farkındayım. DVD oynatıcın "John"u duyar duymaz heyecanlandı, kapağını kendiliğinden açtı zaten. Ama sen bu sefer farklı olacağını biliyorsun. Duraksama, John Woo da böyle olmasını isterdi.

Hoşgeldin. Elinde John Woo'nun son yapıtı, "Stranglehold"u tutuyorsun. Bilgisayarının DVD oynatıcısını açıp, oyunu içine yerleştiriyorsun. O yüklenirken, sen de Oyungezer'i okumaya başlıyorsun. Okuyorsun. İzliyorsun. Oynuyorsun. Sen bir gezgin olmalısın. Hoşgeldin.


Dikkat! En az bir müzisyen hayatta kalmalı!

İNTİHAL SANATTIR

Elimizde, tüm dünya üzerindeki oyuncuların "Max Payne taklidi" olarak yaftaladığı bir oyun var. Oysa oyunun adında John Woo var. John Woo, Hong Konglu aksiyon yönetmeni, büyük usta. Max Payne'in bir numaralı ilham kaynağı. Peki eğer Max Payne gibi başarılı bir örnek olmasaydı, John Woo böyle bir işe girişebilir miydi? Bu durumda bu çocuğun gerçek babası kim?


Güvende olduğunuzu zannetmeyin, az sonra arkanızdaki sütun paramparça olacak.

Stranglehold, John Woo'nun 1992 yılında çektiği, başrolünde Chow Yun-Fat'ın oynadığı "Hard-Boiled"in devamı. Bir filmin devamının, üstelik de çok ünlü bir yönetmenin en önemli filmlerinden birinin devamının, bir oyun olarak yapıldığını duyduğumdan beri çok heyecanlıydım. Sinemayla oyunu buluşturan Stranglehold'dan beklentilerim çok yüksekti. Elbette biliyordum, John Woo dünyanın en 'sanatsal' filmlerini yapmıyordu ama görselliği fevkalâde, kurgusu muazzam, senaryosu sürükleyici, sahneleri dâhiyâne, çok çok eğlenceli işlerdi yaptıkları. Ben de Stranglehold'dan yılın en büyük klasiği olmasını değil ama özel bir oyun olmasını bekliyordum. Peki ne buldum?

Oyun, Hard-Boiled'in asi polisi Tequila'nın yine bir görevi kafasına göre üstlenmesiyle başlıyor. Bir polis memurunun kaçırılmasını araştırmak üzere maceraya atılan Tequila, hiç beklemediği, kişisel bir yolculuğun içinde buluyor kendini. İşin içine sevdiği kadın, kızı, kızının dedesi, Hong Kong ve Rus mafyaları, iki kıta, sayısı bine yakın düşman (oyunu bitirdiğimde 694 kişi öldürmüştüm), on kadar boss, on binlerce mermi ve 100 milyon dolarlık çevre tahribatı da girince, Stranglehold'un 7 saatlik bir oynanış için oldukça 'yüklü' bir çıkını olduğunu görebiliyoruz. Spoiler vermemek için detaylandırmayacağım ama Stranglehold'un senaryosunun bir John Woo aksiyonu için kabul edilebilir düzeyde olduğunu söylemek mümkün.

PARAMPARÇA AŞKLAR VE DİNOZORLAR

Stranglehold kendisini katıksız, sıkı bir aksiyon oyunu yapacak iki temel üzerine oturuyor: Neredeyse tamamiyle parçalanabilir bir çevre yaratan "Massive D." fizik motoru ve her hareketi, koreografisi için günler harcanmış bir film efekti gibi sunabilen savaş sistemi. Oyunun ekstra yetenekli fizik moturu sayesinde, hiçbir duvarın arkası tekin değil kahramanımız Tequila için. Zira üzerine saydırılan yüzlerce mermiden sonra, arkasındaki çoğu zaman duvar olmaktan çıkıp bir moloz yığını haline geliyor. Gerçekten sırf bu sebepten oyunda birkaç kere kayboldum. Büyük çatışmaların yaşandığı geniş mekanlarda, çatışma bittikten sonra nereden geldiğimi, nereye gitmem gerektiğini karıştırmaya başladığımı fark ettim çünkü mekanın benim ilk bulduğum haliyle alakası kalmamıştı. Tabii aksiyon sahnelerini leziz hale getiren tek şey üstün yetenekli fizik motoru değil. Tequila'nın akrobatik kâbiliyetlerinden sonuna kadar yararlanan savaş sistemi de, Stranglehold'daki maceranın keyfini birkaç kademe yukarı çıkartıyor. Tüm dünyanın yavaşladığı, sadece Tequila'nın konuştuğu çok estetik sahneler yaratan 'tequila time' (bildiğimiz bullet time), fazlasıyla Matrixvari,

FAZLASIYLA MATRIXVARİ, MAX PAYNEVARİ VE DOLAYISIYLA JOHN WOOVARİ GÖRÜNTÜLER ORTAYA ÇIKARTIYOR.

Max Paynevari ve dolayısıyla John Woovari (hımm, Woovari, güzel bir mutfak robotu markası olabilir) görüntüler ortaya çıkartıyor. Tequila da oyunun ona sağladığı her imkândan fazlasıyla yararlanıyor: Atlıyor, zıplıyor, duvarlara tırmanıyor ve düşmanlarını haklarken yaptığı estetik hareketler ve kombolar, puanlarla ödüllendiriliyor. Ve bu puanlar "tequila move" halkasını doldurdukça, Tequila çeşitli yeteneklere ve özel hareketlere kavuşuyor. Özel hareketlerden bahsetmişken Stranglehold'un oynanabilirliğinden söz etmemek ayıp olur. Çıkmadan önce de Stranglehold'un tam bir oyuncu dostu olacağı konuşuluyordu. Sonuç gerçekten de öyle. Oyunun bir sinema deneyimi kadar rahat ilerleyebilmesi için, oyunlara has zorluklar mümkün olduğunca temizlenmiş. Mesela Tequila bir engele takıldığı zaman çoğunlukla onun üstünden atlıyor, sizi uğraştırmıyor.







1: Bu sahnede Tequila altındaki masayı bir araba gibi kullanıyor.
2: Görsel efektlere diyecek yok.
3: İşte Tequila Bomb sahnelerinden birisi.

Ne iyi? Ne Kötü?

\+ Gelmiş geçmiş en "parçalanabilir" ve "etkileşilebilir" çevre + Müthiş savaş sistemi ve ödül mekanizması, özel hareketler + Chow Yun Fat'ın karizması + John Woo klişeleri

\- Tekrar eden oynanış - Yapay zeka pek iyi sayılmaz.
\- Çok sık çöküyor.

Başka bir John Woo klişesi: Birbirine aynı anda silah çekmiş bir sürü adam. Her bölüm başında mutlaka bunlardan bir tane göreceksiniz Stranglehold'da. Eh, bir yerden sonra da komik oluyor. Ekstra ağır çekimde, kurşunlardan kaçmaya ve rakiplerinizi birer birer indirmeye çalışıyorsunuz.



KOLAY VE BAŞIMA GELDİ

Stranglehold'un problemlerinden biri -ki bu problemde yukarıda saydığım kolaylığın da biraz etkisi olduğunu düşünüyorum- oyunun oyuncuyu zorlamak için elinde "daha fazla düşman" dışında hiçbir kozu olmaması. Oyunun başlarında tüm yetenekleriniz açıldıktan sonra keşfedecek hiçbir şey kalmıyor. "Koş, atla, tequila time'a geç, 700 tane adam öldür..." Stranglehold'un yegâne formülü bu. Ve bu formül o kadar yoğun olarak işleniyor ki senaryoyu takip etmek bir yerden sonra imkansız (ya da anlamsız, siz seçin) hale geliyor. Zira aksiyonun tekrar eden yapısı her şeyin önüne geçiyor. Yine de çok tekrarlı olması ve yenilik sunmaması Stranglehold'un havasını bozmuyor, zira oyun zaten başka bir şey olmaya çalışmıyor. Üstelik yenilikçi olmayan, tekrarlı yapı, 6-7 saatlik toplam oynanış süresini sıkıcı hale getirmiyor.

Oyunun "yeni nesil" kategorisine yakışır grafikleri var doğrusu. Işık efektleri, animasyonlar, kaplamalar, Stranglehold'u standardın oldukça üstünde tutuyor. Seslendirmelerse özellikle çok başarılı. John Woo parmağı hemen gösteriyor burada da kendini. Tabii Chow Yun Fat'i kendi sesiyle dinliyoruz.

EN ZORUDUR KENDİNİ BİLMEK

Stranglehold benim tam istediğim oyun değil belki. Sinemayla yakınlaşma konusunda Max Payne'den daha farklı/daha iyi bir sonuç alınmamış. Senaryo vasatın üzerinde olsa da işlenişi, oyuna (adam öldürme aksiyonuna yani) çok yedirilebilmiş değil. Oyuncu senaryoyu takip etmese bile, oyundan aldığı zevk pek fazla değişmiyor. Keza yine yoğun olmasını beklediğim dramatik sahneler de çok fazla değil. Ama bütün bunların yanında, Stranglehold tam da yaratıcılarının hedeflediği gibi olmuş. Ağır çekimlerle dolu, insanların duvardan duvara zıpladığı, kurşunların ve arabaların (ve bir de güvercinlerin) havada uçuştuğu, dünyanın yerle bir olduğu müthiş aksiyon sahneleri ve estetize edilmiş klişeler...

Ve oyun, bu haliyle, son zamanlarda çıkmış en eğlenceli aksiyon oyunu bile olabilir. Eh, buldukça bunamamak ve gerisini Kane & Lynch'ten beklemek gerekiyor herhalde.

MEHMET KENTEL

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Son zamanlarda çıkan en katıksız ve eğlenceli aksiyon oyunu, John Woo atmosferinde. Daha fazlası değil. Daha azı hiç değil.

8.2

PS3 | 360

> **Yapım:** Midway > **Türkiye Dağıtıcısı:** - > **Yaş Sınırı:** 18 > **Minimum Sistem:** 1.5GHz CPU, 512MB RAM, 128MB GFX, 15GB HDD
> **Önerilen Sistem:** Dual Core CPU, 2GB RAM, 512MB GFX, 15GB HDD > **Web Sitesi:** http://strangleholdgame.com > **Multiplayer:** 1-8 oyuncu



Medal of Honor AIRBORNE

KAPIDAN GİREMEZSEK, BACADAN GİRERİZ! KARADAN GİDEMEZSEK, HAVADAN İNERİZ!

Yahu benim yükseklik korkum var, atlayamam. Uçağa bile kavga dövüş bindim. Sudan da korkardım küçükken, o zaman da yüzmeyi öğrenememiştim mesela. Hatta bir yerime bir şey olur diye bisiklet bile almamıştı annemler. Komutanım yapma, etme. Kapatalım uçağın kapısını da, cereyan yapıyor. Bak hasta olucaz. Değil mi konutanım?... Komtanım?... Yapmayın tik var bende, huylanırım. İtmeyin... Ohoy, oy oy... Oyy!..." – Boyd Travers

Konu İkinci Dünya Savaşı temalı FPS olunca akıllara Medal of Honor ve Call of Duty serilerinin gelmesi tesadüf değil sanırım. Beş yıl önce her şeyi MoH: Allied Assault tümden değiştirmemiş miydi? Omaha çıkarması orada akıllara kazınmamış mıydı? Airborne elime geçer geçmez ilk merak ettiğim de buydu zaten; ***"Eski Allied Assault tadında mı?"*** Oyunun açılışı, müzikler, atmosfer ve ilk 15 dakikada edinilen izlenim, dökülen sevinç gözyaşları... Galiba bu sefer de başardılar...

İLK 15 DAKİKA

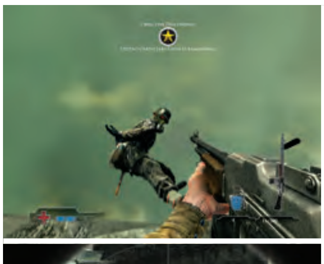
Hızlı bir eğitim bölümünün (epi topu üç atlayış) ardından ilk görev için İtalya'ya doğru yola çıktık. Her şey yolunda gidiyordu ki aniden baraj ateşi başladı. Sağ motor isabet almıştı ve alev alev yanıyordu. Baktık olacak gibi değil, atladık uçaktan. Atlamayanı da çavuş zorla aşağı atıyordu. Savrul oraya, savrul buraya derken dağ başından hallice bir yere indim ***(keşfedilen ilk MoHA yeniliği; paraşüt sayesinde bölüme istediğin yerden başlayabilmek)***.

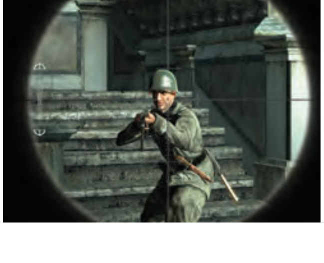
Etraf zifiri karanlık, bir Allah'ın kulu yok ortada. Belki birilerini görürüm umuduyla fırladım yola, akabinde beş İtalyan askeriyle burun buruna geldim. Şimdi selam versem bir türlü, vermesem başka türlü. Can havliyle attım kendimi en yakın duvara. Kafamı çıkarsam çakıyorlar, çıkarmasam gene çakıyorlar. Hani normal seviyede oynuyorduk? Neyse kırk takla atarak, biraz da el bombalarının yardımıyla sağ salim burayı da atlattım. Anladım ki öyle Call of Duty'deki gibi haldır huldur saldırıp, "Siper et gövdeni dursun bu hayasızca akın" taktiğiyle İtalyanlar'ı yenemeyeceğim.

OLMAYAN TAKIM RUHU

"Boyd Travers mı? Hiç duymadım. Zaten burada kimse birbirini tanımaz. Asosyaliz biz. Bizim işimiz paraşütle atmalak, sonra da etrafı kalabalık göstermek. Ha cabbar bir oğlan var, bütün görevleri tek başına tamamlayıp duruyor. Bak onun adı Travers olabilir. Neyse benim mesaim geldi, hadi görüşürüz..." – Olay mahallinden bir paraşütçü

Baktım tek başıma zorlanıyorum, dedim ki bulalım bizimkileri de takım halinde ilerleyelim. En sonunda birkaç kişiyi buldum ama birlikte pek de bir yere varamadık. Haritanın doğusunda, batısında bin tane görev var ama kimin ne yapacağı belli değil. Kocaman haritada çil yavrusu gibi dağılmış onca paraşütçü, her an her yerde bir çatışma, üstüne üstlük biz İtalyanlar'ı geri püskürttükçe onlar üstümüze gelme-





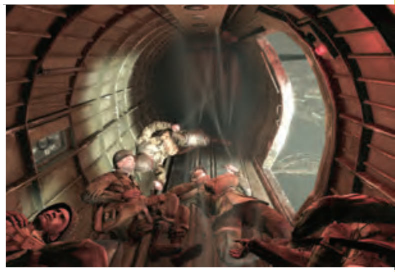


"-Abi uçağın arkası düştü!"
"-Tüh ya, daha fıstık dağıtacaklardı..."

"-Şu elimde görmüş olduğunuz KAR98 bakkallarda..." "-İstemiyorum kardeşim, de get!"



Şşşş... Airborne ekibinin uyku saati geldi... Birazdan dışarı çıkıp oynayacaklar.





Ne iyi? Ne Kötü?

+ Canlı atmosfer
+ Paraşüt sayesinde istediğin yerden oyuna başlamak
+ Geliştirilebilir silahlar

- Bölümlerin tek bir haritadan oluşması - Oyunun pat diye bitmesi - Haddiden fazla bug - Hikâye ve etkileşim yok.

UÇMAYI ÖĞRENELİM

1. Paraşütle kaç farklı şekilde iniş gerçekleştirilebilir?
Greased: Paraşütle boş bir alana inerken ileri tuşuna basın ve karşıya bakın. Böylece koşar bir şekilde iniş yaparken çatışmaya da hemen dahil olabileceksiniz.
Flared: İnerken zıplama tuşuna basın. Yavaş ama düz bir şekilde iniş gerçekleşir.
Botched: Hiçbir şeye basmadan ince kafayı gözü yararak, toprağı öperek böyle inersiniz.

2. Havada nasıl daha fazla süzülüp, haritanın diğer ucuna inebilirim?
Paraşütle atlarken, inene kadar üst üste zıplamaya devam edin.

3. Market Garden görevindeki tankı nasıl patlatacağım?
Anti-tank el bombalarıyla. Bunları ikmal kutularından bulabilirsiniz. Normal el bombalarından farkı, koni biçiminde ve kırmızı kapaklı olması.

4. Düşmanı öldürüyorum ama bitmiyorlar?
Belli bir mevziye kadar ilerlemedikçe düşman gelmeye devam edecektir. Burada yapılacak en iyi taktik bir-iki el bombası sallayıp, makineliyle ortalığa dalmaktır.



ye devam ediyor. Anlayacağınız tam bir keşmekeş. Hadi ben emir vereyim, ekibi ben çekip çevireyim diyorum, o da olmuyor. Pacific Assault'un hakkını, bu konuda vermem gerek. Etrafımızdakilere basit de olsa en azından birkaç emir verebiliyorduk. MoHA'da ise etkileşim cidden sıfır. "Yapmayın, etmeyin..." Derken biri alnımın ortasına çakıveriyor ve yeniden atlamak zorunda kalıyorum.

ÖLÜMDEN SONRAKİ YAŞAM

Ölümü bir defa tattıktan sonra, oyunun alışılmış FPS'lerden farklı bir sisteme sahip olduğunu anlamaya başlıyorsunuz. Normalde ölünce save noktasından devam etmemiz gerekir. Bunun yerine Airborne'da uçaktan yeniden atlıyoruz. Peki uçaktan yeniden atlamak baştan başlamak demek olmuyor mu? Pek sayılmaz çünkü başardığımız görevler tamamlanmış sayılıyor. Peki bu yeniden atlamanın mantığı ne o zaman? İlki oyuna istediğimiz yerden tekrar başlayabilmek, ikincisi ise oyundaki gizli iniş noktalarına ulaşıp o görevleri tamamlamak.

Diğer bir farklılık ise tüm haritanın havadayken görebildiğimiz alandan ibaret olması.

MoHA da zaten klasik FPS'lerdeki gibi "Önündekini vur ve ilerle" tarzında gitmiyor. Her bölüm tek bir haritadan oluşuyor ve farklı noktalara dağılmış görevleri başarmaya çalışıyoruz. MoHA, bu şekliyle bakarsak klasik bir MoH'tan çok, senaryolu bir Battlefield 1942'ye benziyor. Diğer yandan oyunda pek de bir senaryo yok.

10 ADIMDA MOH TARİHİ







	MoH: Allied Assault	MoH: Pacific Assault	MoH: Airborne
Hikâye	4 Dalda Oscar'a Aday	Windtalkers Gibin...	O Nedir?
Atmofser	Anlatılmaz, Yaşanır	Yeşil Yeşil Yapraklar	Oh My God!
Bölüm Yapısı	İlerlemeli	Ötelemeli	Tek Haritada İşkence
Ana Görev Yapısı	Cüneyit Arkın	Cüneyit Arkın ve Arkadaşları	Kuruma Saygılı Görevler
Silah Çeşitliliği	Cephanelik Gibiyiz	Ormanda Ara Ki Bulasın	Oh oh Maşallah
Silah Modifikasyonu	Adam Olana Çok Bile	Silahı Bulduk Da Sanki	Her Tüfek Bomba Atmalı
Takım Çatışmaları	Tek Başıma Takımım Ben	Her Yere Birlikte Gitmek?	Herkes Kendi Havasında
Takım Yönetimi	Gerek Yok	Az ve Öz	Ne Gezer
Birim Tasarımları	Klon Savaşları	Japon Japona Benzer	Sürüsüne Bereket
Genel Yorum	Efsane!	Ara Oyun	Deneysel

En çok canımı sıkan da bu zaten. Kuzey Afrika'dan İtalya'ya, oradan da Hollanda, Fransa ve Almanya'ya gidip, çarpışıp duruyoruz ancak ne bölümler arasında ne de bölümlerin içinde hiçbir hikâye yok.

MUHTEŞEM FİNAL

Can sıkan bir başka konu da çevreyle etkileşimin hayli sınırlı olması. Kapı açamazsın, masadan bir şey alamazsın, konuşamazsın, emir veremezsin, ohooo... Tamam oyunun atmosferine lafım yok, çatışmalar başladı mı bir kere dünya anlamını yitiriyor, zaman uçup gidiyor, etkileşim (bir de hikâye tabii) olmadan nereye kadar? İnişli çıkışlı, birbirinden kopuk bölüm tasarımlarına ne demeli? MoHA, ***ortasına gelince güzelleşmeye başlayan oyunlardan***, bunu unutmayın. Kolaylıkla oyunun başında sıkılabilirsiniz, o yüzden zaman verin (ilgi gösterin, çiçek alın, yemeğe götürün). Mesela ortalardaki **Varsity** bölümü için son zamanlarda oynadığım en iyi sniper kapışmalarından biriydi diyebilirim. Peki **Der Flakturm** neydi öyle, ölüm kusan bir kule, paramparça olan bir uçak, alevler, çığlıklar... ***Muhteşem!*** İşte tam da o sırada, aksiyonun tavan yaptığı, kalbinizin hızla attığı anda pat diye oyun bitiveriyor. "Zirvedeyken bitirelim de efsane olalım" demişler... Olmuş mu, olmamış.

Bir MoH daha bitip de, gün batarken akıllarda eğlenceli anılar, bir de *Unreal III* motorunun hiç de fena olmadığı kalıyor. Yazının sonuna kadar bahsetmedim ama cidden *Unreal III* motoru beklediğimiz çok üstünde bir performans sergiledi. En saygı duyduğum yanı da doygun grafik kalitesine rağmen sisteme aşırı abanmaması oldu.

Tüm bu güzelliklere rağmen MoHA'nın önündeki en büyük engel haddinden fazla bug içermesi. Hatta fizik modellemelerindeki bug'lar yüzünden, oyun o kadar saçmalıyor ki vurduğumuz her insan evladı havalara sıçrıyor ya da kolu bacağı sakız gibi uzayıp içler acısı görüntüler eşliğinde oyuna veda ediyor. O yüzden oyuna başlamadan mutlaka 1.1 yamasını kurun. Sonrasında da bu güzel oyunun keyfini çıkartın. İyi ki Pasifikten döndük. Ne varsa Avrupa'da var. Değil mi Travers... Travers?

OLGAY ERTEZ

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Bir efsane olmasa da yeniliklerle dolu ve en azından denenmesi gereken, Medal of Honor serisine yakışan bir oyun olmuş.

8.0

PS3 360

> **Tür:** FPS > **Yapım:** Electronic Arts > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (79 YTL) > **Yaş Sınırı:** 16+ > **Minimum Sistem:** 2.8GHz işlemci, 1GB bellek, X1300 Pro veya 6600 GT ekran kartı, 9GB HD alanı > **Önerilen Sistem:** 3.4GHz işlemci, 1GB bellek, ATI HD 2000 ya da Geforce 8 ekran kartı > **Web Sitesi:** http://www.ea.com/moh/airborne



Two Worlds

İKİ DÜNYA VAR DEMİŞTİN, HANGİSİNİ SEÇEYİM?

Dervişe sormuşlar "Dünyaya yeniden gelsen ne tür bir oyun oynamak isterdin?" diye. Derviş "Aşk" demiş. Soruyu soran "PC oyunu!" diye yineleyince derviş şöyle bir duraklamış, derin bir nefes almış ve "Sims!" demiş.

Sims'in satış rakamlarında oyunsever dervişlerin payı var mı bilmem ama RYO seven bir oyuncunun yaşadığı her hayat için onlarca güzel RYO bulabileceğinden şüphem yok. Tek kişilik oyunların yalnız kalbi olmak baydı mı? 12 yıllık online RYO arşivi içinde size uyacak bir tanesi illa ki çıkar. Peki ya hem tek başıma hem başkalarıyla oynamak istiyorsam? O halde doğru yerdeyim. "Oynuyorum çıkıyorum, ben bunu hep yapıyorum" diyenlerin soruları nihayet yanıtlanıyor.

BİRDENBİRE BOŞALAN YOLLARIN ORTASINDAYIM

Polonyalı yapımcılarından gelen Two Worlds (2W) benim hit adaylarımdan biriydi. Bir *Oblivion* olmasını beklemiyordum ama yüzümü güldüreceğine inanıyordum. Yanılmadım da; **1GB'ı aşan yamasını** gördüğümde yüzümde gerçekten gülücükler vardı. Siz "nerede o 1MB'lık yamalar" diye düşünürken biz de 2W'de kim olduğumuza bir göz atalım: İsimsiz karakterimiz, kız kardeşi kaçırılmış bahtsız bir asker. Kardeşini kurtarmak için kadim bir nesneyi arayarak başladığı macerası eski bir lanetin, kayıp bir ork tanrısının ve gizli örgütlerin karışmasıyla dallanıp budaklanıyor ama hemen belirtelim: Hikâyenin işlenişi Hollywood'u kötü bir film çekmeye heveslendirecek kadar orijinal değil.

Görevlerimiz genellikle klasik RYO görevleri fakat açık uçlu olduklarından bir yere boşuna sürüklenmediğinizi hissettiriyor. Bir sonraki cümlem *WoW*'cuları köşe bucak kaçırabilir: Görevleri tamamladıkça Reputation puanı alarak kimi fraksiyonlarla yakınlığınızı artırıyorsunuz. Böylece yeni görevler de açılıyor. Dolayısıyla 2W, etrafı turlayıp görev toplayan oyunculara göre değil. Eğer üşenmezseniz bir çöl





Yüz yüze, mert dövüşleri unutun. Her savaşta mutlaka "zaman kötü" özdeyişini hatırlatacak birileri çıkıyor.



Ne iyi? Ne Kötü?

+ Detaylı oyun dünyası ve senaryo + Açık uçlu Reputation bazlı görevler + Çok oyunculu modları + Açık mekân grafikleri + Alchemy/Envanter/Soketler + Karakter

- 1 GB yamaya rağmen çeşitli buglar - Zorluktaki ve yeteneklerdeki dengesizlikler - Binek kullanmak baş ağrısı - Zindan tasarımları

ejderhasını tiranından kurtarma ve bir Ork'un **kanlı onur mücadelesini** çözme gibi ilginç görevleri de kaçırmamış oluyorsunuz. Zaten karakteri adam gibi geliştirebilmenin yolu da görev tamamlamaktan geçiyor. 2W bu şekilde oynandığında 40-50 saatte bitirilebiliyor ama çok çok daha kısa sürede de bitirmek mümkün. Nasılını merak edenler yanıtı birazdan bulacak.

BİRİNİN EKSİĞİ, BİRİNİN FAZLASI

2W, *Diablo 2*'yi andıran pratik bir envanter ve soket sistemi kullanıyor. Silahlarımıza değerli taşlar yerleştirerek çeşitli bonuslar ekleyebiliyoruz. Bunun dışında aynı silahtan birden fazla bulduğumuzda bunları birleştirerek daha etkili bir silah haline getirebiliyoruz. Tamam, birkaç bıçağı eritip dişe dokunur bir hançer oluşturmayı mantık sınırlarında kabul edebilirim ama yirmi tane kıytırık sopanın nasıl sağlam bir geniş kılıçtan iyi hale gelebileceğini anlayamadım. Oyunun simya (alchemy) sistemi gerçekten faydalı. Sağdan soldan toplayacağınız çer çöpü ve otları karıştırarak gereksiz derecede güçlü iksirler hazırlayabilirsiniz.

2W'de büyük mesafeler arasında ulaşım, portallar aracılığıyla yapılıyor. Bir kere keşfettiğimiz kapılar arasında *Guild Wars*'daki gibi yolculuk edebiliyoruz. Bunun dışında taşıyabildiğimiz üç portal taşı sayesinde ihtiyaç anında istediğimiz yere ışınlanabiliyoruz. Oblivion'da pek sevdiğimiz modlarla desteklediğimiz binek özelliği 2W'de at üzerinde savaşma imkânıyla geliştirilmeye çalışılmış fakat kullanım zorluğu nedeniyle fena çuvallamış. Bu konuda umudumuz *Age of Conan*.

2W'de büyü (Air, Fire, Water, Earth, Necromancy) üzerine gitmeyi planlasanız bile elinizin biraz kılıç tutması şart. Zaten kontroller de bu çerçevede hazırlanmış. Sol tıkla klasik saldırı ve sağ tık ile büyü/özel yetenekler harekete geçirilebiliyor. Yalnız yeteneklerin gelişiminde önemli dengesizlikler mevcut. Örneğin başlarda heal diye kıvranırken, bir süre sonra 2-3k sağlığa 15k heal çok ciddi bir israf. Yine başlarda kalabalık gruplara karşı bunalırken taş goleme kavuşmanızla olay tam tersine dönüyor. Beni potansiyel dürüm olarak gören iki futbol takımı zombinin iki taş kol tarafından nevresim takımına çevrilmesini hayretle izledim. 2W'de öldüğünüz zaman *Guild Wars*'dakini andıran bir şekilde en yakın sunakta kalkıyorsunuz. Buna









1- Şu sakin, efendi hayvanın savaş sırasında nasıl bir paranoyak olduğunu ve kontrollerin içine ettiğini tahmin edemezsiniz.
2- Aman Allah'ım, bu kemiklere kaç kat cila attılar?!
3- Çöl ejderhası görevini mümkünse atlamayın. Görevi 2-3 yoldan çözmeniz mümkün olsa da tavsiyem onu kurtarmanız yönünde.

karşılık ölüme herhangi bir XP cezası yok. Sunaklar, çevresindeki oyuncuyu iyileştirdiğinden çok kolay istismar edilebiliyor. Eğer kendinizi biraz zorlamak istiyorsanız oyuna zor seviyede başlayarak sunağın etkilerini kapatın.

İKİ DÜNYA VAR DEMİŞTİN, BİRİNDEN GİDİYORUM

2W, Morrowind'e üçüncü parti modlarla verilen çok oyuncu desteğini kendi yapısında barındırıyor. RPG ve PvP şeklinde ikiye ayrılan çoklu oyuncu modları için yeni bir karakter oluşturuyoruz. Bu aşamadan sonra kendimizi 49 oyuncuyla birlikte bir şehrin ortasında buluyoruz. RPG'de 7 oyuncu ile birlikte instance'lara giriyoruz. Buralarda birlikte yapılabilecek görevler alarak tamamlamaya soyunuyoruz. Giyindiğimizde bir sonraki instance girilebilir hale geliyor. Tamamlanan görevlerle kazandığımız Reputation'ın etkilerini şehirde de görebiliyoruz. Örneğin bir ork kuşatmasında orkların içeri girmesine yardım ettiysek şehrin ork kuvvetlerince korunduğunu, tersini yaptıysak zor bir savaş atlatmış insan devriyelerini görüyoruz. RPG için tavsiyem, verdiği Power-Up'lar nedeniyle Air Magic olacaktır. Heal odaklı oynamayı planlayan oyuncular içinse Earth Magic öneririm. Yapımcılar RPG'de tek kişilik senaryoyu birkaç kişiye oynatmak yerine aynı dünya içinde farklı hikâyeler yaşatmayı tercih etmiş. Bu alanlar tek kişilik harita kadar olmasa da tatmin edici büyüklükte. PvP modundaki deathmatch türevi modlar arasında **en orijinali Monsterhunt**. Bu modda amaç rakibin kampında bulunan hayvan sürüsünü en kısa zamanda temizlemek. PvP'de şu aralar Fire (burst damage), Water (rakibi yavaşlatma) ve Necromancy (debuff, control undead) revaçta.

Gelelim teknik detaylara. Oblivion duyurulmadan 10 dk önce yayınlansa tüm dikkati üzerinde toplayacak grafikler için şu an yalnızca çok hoş diyebiliyorum. Bunun dışında dış mekânlar bu kadar güzel tasarlanırken kapalı alanların zayıf kalması tasarımcılarda klostrofobi olduğu şüphesini doğuruyor. Hele oyunun yamasız halindeki teknik hatalardan biraz bahsetsem kesin biri bana dava açar. Aman diyorum, o koca yamayı indirmemezlik etmeyin.

GEZMEYE DEĞER Mİ?

Oyungezer için gezdiğim ilk oyunu gözüm kapalı klasik ilan etmek isterdim. Fakat terazinin kefesi yamalı (1.5) 2W'yi yalnızca türü sevenler için ideal bir oyun yapıyor. Bence sabreden derviş RYO seviyorsa 2W'nin tek kişilik senaryosunda ve online bölümlerinde geçirdiği vakte acımayacaktır.

GÖKER NURBEYLER

OYUNU TAM ORTASINDAN BİTİRMEK

Bir oyuna başlamadan önce ve oyunu bitirdikten sonra forumlarını dolaşmak gibi bir âdetim vardır. Aynısını 2W için yaparken bir başlık dikkatimi çekti: Oyunun ortalarına doğru, ismi lazım olmayan kötü adamımızla yaptığımız anlaşma sırasında tekme tokat dalarak adamı indirdiğimizde direkt oyun sonu videosuna atladığımız söyleniyordu. Söylenen bölümde kaydım olmadığından bizzat deneme şansım olmadı. Fakat aynı olaydan Ekşi Sözlük'te Dashersw adlı yazarın da bahsettiğini görünce şüphelerim azaldı. Oyunların Half-Life 2 ek paketlerindeki gibi kısa bölümlere ayrılmasının tartışıldığı günlerde bir oyunu yanlışlıkla yarısında bitirmek hoş olmasa gerek.

Yapım: Reality Pump (ALMANYA) > **Dağıtım:** Zuxxez > **Yaş Sınırı:** 12 > **Türkiye Dağıtıcısı:** Yok
Almanca/İngilizce Gereksinimi: Normal > **Minimum Sistem:** 2.0 Ghz CPU, 1 GB RAM, 6 GB HD Alanı
Önerilen Sistem: 3.0 Ghz CPU, 2 GB RAM > **Web:** www.2-worlds.com/

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Hit beklentim bu sefer fos çıktı. Yine de yamanmış hali ve çoklu oyuncu desteği RYO severleri mutlu edebilecek bir oyun.

7.5

CONSOLE MASTER





CONSOLE MASTER YENİDEN İŞ BAŞINDA

Merhaba sevgili okurlar. Aslında çok da uzun olmayan ama yorucu bir sürecin ardından nihayet layık olduğumuz yerde; sizlerin ellerindeyiz. Ülkenin en deneyimli ve en başarılı ekibi tarafından hazırlanan Oyungezer'in, olması gerektiği gibi alanındaki en başarılı dergi olacağını kısa sürede siz de göreceksiniz. İsim değişik olabilir, küçük ve giderilebilecek aksaklıklar da olabilir… Kolay değil, zümrüdü anka kuşu gibi yeniden doğduk. Oyungezer'imiz hepimize hayırlı ve uğurlu olsun.

Oyungezer'in konsol sayfalarını hazırlarken maksimum memnuniyetinizi hedefledik. Buna rağmen her türlü önerinizi dikkate alacağımızı üzerine basa basa söylemek isterim, lütfen bu konuda bana e-posta göndermekten çekinmeyin. Nihayetinde bu sizin derginiz, kendimiz hazırlayıp kendimiz okumuyoruz.

Hemen olaya giriyorum, çünkü Tokyo Game Show'dan dolayı haber çok... Önce özetler. Kafayı "PlayStation Dünyasını Büyütme" temasına takan Sony CE Amerika'nın Başkanı Kaz Hirai, meydanı boş bulunca başladı açıklamalarına. Hirai, biraz sonra okuyacağınız titreşimli kol duyurusunun haricinde PS2'nin ömrünün PSX'den daha uzun olduğundan, şimdiye kadar 120 milyon PS2 ünitesinin satıldığından, bu ay altı farklı renkte PS2'nin Japonya'da piyasaya sunulacağından, PSP satışların da 30 milyon üniteye yaklaşıldığından, PSP için bir kamera ve bir de radyo alıcısının tasarlandığından, 2008 yılı için 300 PS3 oyununun satışa sunulmasının planlandığından, Gran Turismo 5: Prologue'un (ana oyunun değil) Japonya'da ayın 13'ünde piyasada olacağından ve PS3 için hazırlanan God Of War oyununun 1080p çözünürlükte ve titreşim destekli olacağından bahsetti.

Bitmedi, PSP'lerin PS3'e ek monitör ve kol olarak kullanılabileceğinden, çok oyunculu oyunlara katılım veya izleyici olma imkânı sağlayacağından, kısa süre sonra ses tanıma ve uzaktan kullanım fonksiyonuna sahip olacağından, böylelikle yarım bıraktığınız PS3 oyununuza işteyken PSP'nizden devam edebileceğinizden ve son olarak da muhtemelen işten kovulacağınızdan da bahsetti. Nefes bile almayan Hirai, PlayStation Home adındaki sanal dünya ve sosyal ağın ise 2008 ilkbaharına ertelendiğini, PlayStation Store'da 30 PS3 oyunu, 300 eklenti, 100 oyun arşivi ve 90 tanıtım filmi bulunduğunu, artık oyuncuların PS Store'a bilgisayarlarından da bağlanıp PSP'lerine içerik transfer edebildiklerini söyledi. Nasıl, iyi özetledim üç aylık haberi di mi ama? Hadi şimdi derin bir nefes alın ve ilk sayımızdaki konsol sayfalarının tadını çıkarın. Önümüzdeki ay görüşmek dileğiyle, Bye&Smile…

MegaEmin™

TİTRE VE KENDİNE GEL: DUAL SHOCK 3!

Hatırlarsanız, Sony, PSX ve PS2 kollarında kullanılan titreşim fonksiyonundan dolayı patent sahibi Immersion firmasına 90 milyon dolarlık tazminat ödemeye mahkûm edilmiş, bununla beraber PS3 kollarına bu özelliği eklemeyerek "eski teknoloji" ve "hareket algılayıcılarla beraber kullanılamaz" savunmasını yapmıştı. Anlaşılan o ki Sony, Immersion ile geçtiğimiz mart ayında barış çubuğu içmiş, titreşim özelliğine sahip yeni PS3 kollarının üretimine karar vermiş, hatta oyun üreticilerine bile önceden haber vermiş ki hali hazırda üretilmekte olan on bir oyunda titreşim desteği var. Firmaların nasıl anlaştıkları bir muamma elbette, ama gerçek olan Sony'nin hareket algılama dahil hiçbir özelliği eksilmeden titreşim özelliğine sahip olabilen Dual Shock 3'ü resmen duyurması. Demek ki isteyince (ya da yeteri kadar sixaxis satılınca) olabiliyormuş.



Sony'nin bu adımı atarak eski dostu ve kurtarıcısı titreşime sarılmasının nedenleri var elbette. Sony'nin hareket algılamalı oyunlarının eleştirmenlerden kötü notlar alıp, Wiimote'un kendinden beklenenden çok daha fazlasını başarması, üstüne hem oyuncuların hem de oyun yapımcılarının talepleri bu kararda etkili olmuş gibi görünüyor. Şimdi kamyonla para vererek sixaxis almış olanların sinirleri ve bluetooth vericisi, hareket algılayıcı sensörler ve iki titreşim motoruna enerji sağlayacak olan gariban pilin hali ne olacak merak ediyorum doğrusu.

Dual Shock 3, Japonya'da bu ay satışa sunuluyor, Avrupa ve Amerika ise kıpraşmak için 2008 ilkbaharını bekleyecek. Fiyat ve net tarih hakkında bilgi yok, ancak DMC4, Heavenly Sword ve MGS4'ün titreşim özelliğini destekleyecekleri müjdesini verebiliriz. Sonradan eski oyunlara da PlayStation Network üzerinden titreşim yamaları yapılabilecek.

WIIMOTE IŞIN KILICI OLUYOR!

Nintendo Wii piyasaya çıktığından beridir, insanlar wiimote ile ışın kılıcı kullanmanıza imkân verecek bir Star Wars oyunu olup olmayacağını (haklı olarak) merak ediyorlardı. Beklenen gerçekleşti, LucasArts, Star Wars: The Force Unleashed 'de WiiMote'u ışın kılıcı olarak kullanabileceğimizi, , doğrama, kıyma, çırpma, çarpma, durulama ve son



ütü hareketleri yapabileceğimizi duyurdu. Oyun Revenge Of The Sith ile A New Hope arasında geçecek. Umarım beklentiler boşa çıkmaz da evde star wars kid gibi saçma sapan hareketler yapmadan, kılıç kullandığımız hissini veren bir oyun oynarız. Ah, bir de WiiMote'un geri tepme hissi olsaydı, güç tam süper bizimle olurdu.

ÇİNTENDO VİÏ





Çinlilere çocuk yapma sınırlaması getirilince zıvanadan çıkıp neyi çoğaltacaklarını şaşırdılar ve buldukları her şeyin ucuz kopyalarını yaparak dünya piyasalarını altüst ettiler. Bu uyanık Çinliler, Ukrayna'nın Varyaq isimli uçak gemisinin de enkazını kelepire düşürüp, satın alıp, bizim boğazlardan geçirerek ülkelerine götürmüşlerdi bir zamanlar. Enkazı 20 milyon dolara alıp "turistik amaçlarla" kullanacaklarını söylemişlerdi, ama kopyalayıp uçak gemisi filosu elde ettiler. Üstelik yaklaşık beş milyar dolarlık ar-ge parasından da yırtarak. Bunun yanı sıra Avrupa pazarını hedefleyerek ürettikleri ucuz ama filinta görünüşlü otomobillerden haberiniz vardır sanırım, ülkemize de geliyorlar. Chery Amulet marka otomobilin Euro NCAP çarpışma güvenlik testinde beş üzerinden kaç aldığını biliyor musunuz? Sıfır! (Bkz. Youtube)

Çin korsanlığının son bombası ise Nintendo'nun Wii konsolunu kopyalamaları oldu. Üstelik bugüne kadar yapıldığı gibi sadece konsolların kasalarını benzetip içine 8-bitlik makine koymaktan çok öte bir durum bu. Bu kez sadece kasa değil, içerisinde bulunan aksam ve programlar bile kopyalanmış. Wii'nin birebir olmasa da kopyası olan bu aletin kontrol kolları, WiiMote ve nunchuk ile aynı özelliklere sahip. Berkant'ı Shanghai ve Beijing'e gönderdik (evet, aynı anda ikisine birden gidebiliyor), konuyu hala araştırıyoruz.



STREET FIGHTER IV AÇIKLANDI

İlk gördüğümde ağzım açık, dilim yerlerde gıptayla izlediğim, hareketlerini öğretmeleri için millete onlarca jeton ödemek zorunda kaldığım ve beni o andan itibaren esir alan, benimle birlikte büyüyen orijinal Street Fighter serisinin yeni oyunu yayımlanan bir video ile duyuruldu. Capcom'un efsane serisine Street Fighter III: The New Generation'ın ardından dile kolay, tam on yıl sonra bir devam oyunu yapılıyor. Üç boyutlu da dahil türlü çeşitli Street Fighter oyunları yapıldı şimdiye kadar ama hiçbirisi orijinalinin yerini tutamamıştı. Üç boyutlu olanlar pek ses getirmezken, firma 2004 yılında çıkardığı Capcom Fighting Evolution'dan beridir de iki boyutlu oyun yapmıyordu. Yeni oyunun oldukça sanatsal hazırlanan tanıtım videosunda ay ışığı ile aydınlanan bir ormanda, ebedi dost ve ezeli rakip olan Ryu ile Ken bir kez daha karşı karşıya geliyor. Hareketler tanıdık ama hala çok janjanlı. Finalde yine Ryu ekrana güç atıyor ve beyazlaşan ekrana oyunun logosu yansıyor: Street Fighter IV. Heyecanlanmamak elde değil. Umarım şanına yakışan bir oyun çıkagelir karşımıza. Kapışmaya beklerim. HADOOKEN!

PLAYSTATION 3 İYİ GELİR; YERSEN!

Sony'nin bu uygun fiyatlı modeli gerçekten çok şeker, hatta çikolata. İtalya'nın Peruggia kentinte düzenlenen Eurochocolate festivalde çikoladan yapılmış gerçek boyutlarda 150 PlayStation 3 ile dev bir Sixaxis, dokuz günün ardından civardaki Xbox360 fanatikleri tarafından afiyetle yendi.





40GB'LIK YENİ PS3'LER YOLDA

Noel yaklaşırken konsol üreticileri dev alışveriş pastasından alacakları payı arttırma çalışmalarına başladılar. Sony de bir müddet saklamasının, hatta yalanlamasının ardından sonunda daha uygun fiyatlı 40 gb'lık PS3 modelini resmen duyurdu. Avrupa'da 10 Kasım 2007 tarihinde piyasaya çıkacak olan bu yeni modelde (hayır, çikolatadan yapılmıyor) 40 gb'lık sabit disk, dört yerine iki USB 2.0 port, blu-ray sürücü, Sixaxis kablosuz kol, Wi-Fi, HDMI bağlantısı ve diğer standart özellikler bulunacak. Eksilen iki USB portun haricinde, fazlaca kullanılmayan çoklu hafıza kartı girişi ve PS2 oyunları ile geri uyumluluk özellikleri de artık yok. Sony CE Avrupa Başkanı David Reeves, kullanıcı araştırmaları sonucunda yapılan bu değişiklikler sayesinde maliyetin düşürüldüğünü ve cihazın alınabilirliğinin arttırıldığını belirtti. 399€ olarak fiyatlandırılan yeni model, piyasadaki en ucuz Blu-ray oynatıcıların seviyesine inmesi ve mevcut 65 oyun ile birlikte PS3'ün yavaş yavaş söz sahibi olmasına katkıda bulunuyor. Bu arada yalnızca Amerika'da satılan 80gb'lık modelin fiyatı da 499$a indirildi.





DEAD SPACE GELİYOR

EA Games, uzayın derinliklerinde geçen ve üçüncü kişi perspektifinden oynanan bir bilim kurgu korku oyununun sözünü verdi. The Sims, The Godfather ve The Simpsons oyunlarında da çalışan Redwood Shores Studio tarafından PS3 ve Xbox360 platformları için geliştirilen Dead Space isimli oyun, ileri derecede psikolojik korku ve irkiltici aksiyon öğelerine yer verecek. 2008'in üçüncü yarısında satışa sunulması planlanan Dead Space'de, oyuncular uzayın derinliklerindeki bir maden arama gemisindeki aksaklığı giderme görevini alan Clark adındaki bir mühendisi yönetecekler. Mühendisimiz gemiye vardığında geminin yaratıklar tarafından istila edildiğini ve tüm tayfanın öldürüldüğünü öğrenecek, orada yaşamı için savaşmak zorunda kalacak. Görünen ve söylenenlere bakılırsa Resident Evil'a sıkı bir rakip geliyor dostlar.



PES 2008 PRO EVOLUTION SOCCER™

HEYECAN, BASKI, STRES, EVRİM VE SABIR... BEŞİ BİR YERDE!



Konami bundan kısa bir süre önce büyük vaadlerde bulunmuş, Pro *Evolution* Soccer'ın adındaki *"Evrim"* kelimesine ilk kez bu kadar çok yakışacağını ileri sürmüştü. *"Shingo 'Seabass'* söz verdiyse yapar abi" diyorduk. Henüz bu işi eline yüzüne bulaştırdığını hiç görmemiştik sonuçta. Bu yüzden de çıkacak olan yeni oyun öncesi oldukça **heyecanlıydım**.

Sonra oyunun oynanabilir demosu geldi. 10 gün kadar oynamama rağmen bir şeylerin eksik ve farklı olduğu duygusunu üstümden bir türlü atamamıştım. Derken oyunun kendisi bize gerçek çıkış tarihinden 1 hafta önce ulaştı ve sömürmeye başladım. Bir PES oyununun en az 12 ay oynandığını ve her oynayışta yeni bir şeyler tecrübe edildiğini düşünürsek, bu kadar kısa sürede oyunu çözmek bir hayli zor olacaktı benim için. İşte bu yüzden de üzerimde yoğun bir **baskı** vardı (her ne kadar ofistekiler semirdiğim çikolataların ve jelibonların bundaki payının büyük olduğunu söylese de aynı fikirde değilim, ben sadece soda içmiştim). Peki, neden stresliyim? Çünkü demo ve tam sürüm sonunda karşıma çıkan manzara hiç de beni benden alacak, sevince boğacak ve en az 12 ay eğlendirecek bir oyun değildi. Asıl korkum; 'bunu bu kadar çabuk söylediğimden ve sesli düşündüğümden dolayı önümüzdeki aylardan itibaren fikirlerimin, tam tersi yönde değişip elaleme rezil olma durumuyla karşı karşıya kalacak mıyım?' korkusu. Evet, **stresliyim** de...

YENİ NESİLE YENİ GRAFİKLER

PES 2008 bilindiği gibi, PS3, PC ve Xbox360'a tamamen yenilenmiş haliyle yani evrimleşerek gelecekti. Geldi de. Bunu daha başlangıç videosundan anlayabiliyorsunuz. Her şeyin rengarenk göründüğü, hayallerin futbolunda buluşan, güzel bir intro kendileri. Daha sonra soluğu Exhibition'da alıyoruz. Bu ilk maçlar benim için çok önemli, çünkü şu ana kadar her yeni PES oyununda ilk maç beni tutsak etmeye yetmiştir. Neyse efendim, inanılmaz bir görsellik söz konusu oyun öncesi videolarda. Tabii "inanılmaz" sıfatını önceki PES oyunlarına göre kullanıyorum, ama yeni nesile abartılacak bir tarafı yok. Futbolcular her zamankinden daha çok benziyor orijinallerine. Benzemekle kalmıyor, mimikleri ve hareketleriyle yeşil sahalarda görmeye alıştığımız futbolcu tavırlarını da sergiliyorlar. Maç öncesi heyecan, takım arkadaşlarıyla aralarda geçen konuşmalar, rahat tavırlar; maçın ardındansa yorgunluktan kaynaklanan bir kırgınlık, takım yenilmişse asılan suratlar, hızlı nefes alış-verişler… Yüksek çözünürlükle hazırlanan bu videolar kesinlikle PES tarihinde bir *evrim*.

Ama önemli olan tabii ki videolar değil oyun içi görselliğin kalitesi. Seabass ve arkadaşları bu konuda da çuvallamamış. Zevkle izlenecek görüntüler için iyi bir altyapı kurulmuş. Artık hem futbolcuların üstlerindeki şeyin bir 'forma' olduğu, hem de o formanın altında bir 'insan' olduğu (ne formalar gördüm, içinde insan yoktu hesabı) kesinlikle gözlemlenebiliyor. Demir döküm futbolcuları özleyeceğiz gerçekten. Forma eklem yerlerinden kırışıyor, şekil değiştirebiliyor, ışıklandırmadan nasibini alabiliyor, kirlenebiliyor, ıslanıp çekebiliyor (sanırım salladım, bunu yapamadılar henüz). Futbolcularsa ayağı yere basan, kütlesi olan, yer çekiminden etkilenen ve -sözüm Adriano'ya- android olmayan modellerden oluşuyor. Detaylandırılmış yüz hatlarından ve genel anlamda giyiniş stilinden o andaki futbolcuyu *wide kamera açısından* bile fark etmek artık daha kolay. Burada dikkatimizi çeken bir kusur var, o da futbolcuların son sürat top sürerken biraz kamburlaşıp garip animasyonlara neden olması. Yani hala biraz "Ben aslında bir piksel yumağıyım" kokusu alabiliyorsunuz ama bu, o kadar da büyük sorun değil.

Gelelim seyircilere. O, oyunu yavaşlatıyor gerekçesiyle iki boyutlu yapılan ve benim ilkokul suluboya resimlerime benzeyen seyirciler gitmiş, yerine pozisyonlara ayak uyduran, şen şakrak, genelde hop oturup hop kalkan, yaşlısı çocuklusu, farklı kıyafetler giyen seyirciler gelmiş. Bunun gol atmanıza bir faydası olduğu söylenemez ama kesinlikle atmosferi zenginleştiriyor ve biraz daha sizi o "Evet, şimdi ıslak çimlere basıyorum, saha güzel, hava güzel, futbol için mükemmel bir gün…" moduna sokabiliyor (çimler de müthiş). Fakat oyunu bizim gibi 720p üstünü destekleyen 22 inç bir monitörden oynayacaksanız (eee fakirlik işte, n'apalım, bir HDTV'miz bile yok artık) sinir bozucu yavaşlamalara tanık olabilirsiniz. Önerimiz kamerayı geniş açıda değil de daha yakında tutmanızdır. Bir de ara videolardaki yavaşlamalar söz konusu ama neyse ki bunlar geçilebiliyor ve oyunu kurmak, çalışma hızını arttırıyor.

DAHA TEKNİK

PES'i futbolda kral koltuğuna oturtan elbette görselliği değildi; tamamen oynanıştan gelen gerçekçiliğiydi. >>







1- Oyunda bir birinden güzel 74 gol sevinci bulunmakta ve kamera açıları tam yerinde.
2- Türkiye Ligi yok ama resmi olarak Türkiye Milli takımı, FB, GS ve BJK takımlarımızın Ağustos'a kadar ki kadrosu oyunda bulunuyor. Çoğunun modellemesi de gerçekçi.
3- -"Şşş! Naber lem keltoş!" -"Hey keltoşuma beee!" -"Sizin yüzünüzden futboldan tiks..."... -"HÜOOP! PAS VER PAS! AYNAOĞLU!"
4- This is Football'un en sevmediğim yanı 'Kendini yere atma' özelliği ne yazık ki PES 2008'de karşıma çıktı. Neyse ki hakemler kolay kolay yemiyor yemi.





OYUNDAKİ TUŞ/HAREKET DAĞILIMI

Yeni başlayan oyunculara ve yeni hareketleri merak edenlere

Ani top durdurma: Yürüken/koşarken yön vermeyi bırakıp futbolcuyu ters yöne çekerken R2'ye basın.
Sidestep: Hareket edilen yerin yan tarafına 90 derece açıyla yön verin. Dijital tuşlarla daha kolaydır.
Zıplamak: Rakip tam ayağınıza kaydığında R2 tuşuna basın. Zamanlama çok önemli.
Verkaç: L1 tuşuna basılı tutarken X'e basın. Siz bu sırada kaçarken dilerseniz Üçgen tuşuyla da geri ara pas alabilirsiniz.
Manuel Pas: L1'e basılı tutarken sağ Analog ile yön verip R3'e basın.
Alçak orta: Orta pozisyonundayken 2 kere O'ya basınız.
Yerden orta: Orta pozisyonundayken 3 kere O'ya basınız.
Aşırtma: Şut çekerken L1'e basılı tutun veya şu gücü dolarken R1'e basınız.
Kendini yer atma: L1 + L2 + R1 tuşlarına top ayağınızdayken aynı anda basınız.
Forma çekme: R1 + X'e basınız.
Top sürerken durun, R2'ye basılı tutuyorken ters istikamette yön tuşuna basıp tekrar tam tersi istikamette yöne basınız. Rakip topa boşuna atlayacaktır.
L1 + R1'e aynı basıp topu önünüze aldığınız anda 2 kere L1'e basınız (veya 2 kez L1 + R1 de yapabilirsiniz)
Sidestep yaparken hemen 2 kez L1'e basınız.
Top sürerken L1'e basılı tutun ve hızlıca 2 kez R1'e basınız.
Baraja adam ekleme/çıkarma: R2'ye basılı tutrken eğer adam eklemek istiyorsanız yukarı basın, çıkarmak istiyorsanız aşağı.

Ne iyi? Ne Kötü?

+ Yeni nesil görseller harika.
+ Seyirci, stad modelleri ve atmosfer çok iyi.
+ 59 hoş parçanın oluşu (Jazz, Funk, Rock, Pop, Techno, Hardcore).
+ Babadan oğla kalan 'gerçekçi oynanışın' son noktası.
+ Wide-Screen özelliği
+ Uzun soluklu mod ve özellikleri.
+ TeamVision ve gelişmiş yapay zeka.
- Oyunun yavaş yavaş detaya boğulması.
- Oyun içi ve dışı yavaşlamalar.
- Kaleci saçmalıkları.
- Karambolden birçok gol çıkması.



1



2


3

1- Yeni bir oyuncu yaratırken USB kameradan oyuna yüzünüzü ekleyebiliyorsunuz. Başarılı olduğunu söyleyebiliriz ama bir takım sorunların yaşanması olası. 40$ dolar bir fiyattan çıkacak olan PS Eye sanırım sorunları tamamen çözecek.
2- "I don't want to see the back, I want to see the front!"
3- "Babaaa... Büyüksün! Bi imza be! He?"

>> Seabass, oyun çıkmadan önce sürekli olarak "Ben bir futbol simülasyonu yapıyorum" diyordu. Sözünde duran adam olduğunu PES 2008'de görmemiz gerçekten güzel oldu. Hatta o kadar ki oyun neredeyse Tekken ya da Gran Turismo kadar keskin kurallara sahip bir oyuna dönmüş. Komut listesine bakınca oyundan biraz korkmanız olası. Hele ki sıfır kilometre bir PES oyuncusu adayıysanız vay halinize… Pas verme tepkime hızı artırılmış ve buna bağlı olarak da hedefi bulan pas verme şansı düşmüş. Eski PES oyuncuları birkaç günde buna alışabilse de yeni oyuncular bol bol pratik yapmalı. Aynı şey şutlar için de geçerli. Çarprazlardan atılan şutlar hala büyük tehlike yaratabiliyor ama kaleyi karşıdan gören şutların tehlikesi daha az (nedeni alt paragrafta). Futbolcular 'herhalde ete kemiğe büründüğü için' insanlık dışı ani hareketler yapamıyor. Son sürat giderken, aynı şekilde son sürat geri dönüp defansı alaşağı etmek artık bir hayal. Genel anlamda oyunun hızı biraz daha düşmüş (koşma hızlarını kastetmiyorum). Bu da daha mücadeleci ve oyun kurmaya yatkın bir oynanışı beraberinde getiriyor.

Oyun artık tam anlamıyla 'matematiğe' dayalı bir kıvama gelmiş. Toplam 28 özellikten, her futbolcu kendi yeteneği oranında bir puana sahip (bir RYO oyunundan farksız). Fakat bu puanları zaman içinde değiştirmek mümkün değil. Şut gücü 70 olan, uzak mesafeden kaleciyi avlayamaz; çalım hızı düşük futbolcu defansı deli gibi oynatamaz; kısa, uzun pas hız ve gücü az olan 35 metre derinlemesine pas atamaz… Bu 'PES anayasası' ilk kez bir oyunda bu kadar hissedilir olmuş ve bunun üstüne TeamVision adındaki yeni yapay zeka özelliği de eklenince, daha önce görmediğimiz türden maçlar oynayabiliyoruz.

TeamVision'ın en büyük özelliği rakip takımı, taktiğini size göre ayarlayabilir ve önlem alabilir hale getirmesi. Diyelim kanatlardan oldukça sıkı bastırıyor ve tehlikeli pozisyon üretiyorsunuz. Rakip hemen kanatlara yayılıp önünüzü kesiyor. Ya da orta sahayı parselleyip ara pasları kesiyorlar. Eğer rakip öndeyse ve maçın son dakikalarıysa gayet sinir bozucu bir top çevirme merasimi başlıyor. Aynı şekilde ikili üçlü baskıları da bu tip top çevirmelerle (yerden, havadan) boşa çıkarabiliyorlar. Eğer yenik durumdalarsa maçın son dakikalarında kesintisiz atak oynuyorlar. O kadar ki, birkaç futbolcu maç sonunda ölümüne yorulmuş oluyor (kafalarının üstünde kırmızı bir işaret çıkıyor). Üçüncü zorluk seviyesinde frikikten gol yerseniz de şaşırmayın.

Gelgelelim bu zeka biraz fazla "gerçekçi" olmuş. En zorda bile rakip kendi kalesine gol atabiliyor, pas hatası yapabiliyor, boş kaleye gol kaçırabiliyor, hatta kasti kırmızı kart bile görebiliyor. Bunların hepsi gerçek futbolda da olduğu için sorun yok ama "dan-dun" dediğimiz gol tipleri çok yaşanmıyor. Öylesine kaleye çektiğiniz bir şut, bir şekilde golle sonuçlanabiliyor ve bunda da en büyük etken kaleciler. Orta şiddetteki köşe toplarını ellerinden kaçırabiliyorlar, kornerden içeri top tokatlayabiliyorlar ve bol bol bacak arası gol yiyorlar. Kalecilerde bir sorun olduğu kesin. "Top Player" seviyesinde maçların kolay geçtiğini söyleyebilirim.

LONG LIVE PES'N ROLL

PES oyunlarının ömrünü uzatan en güzel mod Master Lig ise birkaç güzel detayla süslenmiş. Sıra tabanlı bir RYO'daki gibi sağa doğru rakiplerinizi görebiliyor ve taktiğinizi ona göre kuruyorsunuz. Her maç öncesi takımınızla ilgili bir spot yazıyla karşılaşıyorsunuz. Bir yenilik de maçların ardından edindiğiniz **popülerlik derecesi**. Bu popülerlik de ilk 11'de sahaya sürdüğünüz futbolcuların maç içerisindeki performansına bağlı olarak (ortalama alınıyor) artıyor. Eğer A popülerliğine sahipseniz bazı futbolcuları daha kolay transfer edersiniz. Aynı şekilde futbolcu satışlarını da daha fazla yapabilirsiniz. Seyirci sayısı da bu popülerlikle doğru orantılı olarak gelişiyor. Böylece artık ilk 11'inize ve oyuncu değişikliklerine daha fazla önem vermeye başlıyorsunuz. Tek derdiniz puanınızı yükseltmek olmuyor ve "seviye atlamalıyımm röhhhggg" şeklinde iştahınız açılıyor. Master Lig'den kazandığınız puanların bir diğer önemi de Edit ettiğiniz (yenisini yarattığınız) futbolcuları ML'de kullanmanızı sağlaması. Ne kadar "süper futbolcu", o kadar "çok puan" anlayacağınız. İştahınız yeterli derecede açılmadıysa da "Rekorlar" bölümü çok hoşunuza gidecektir. Burada kırılmayı bekleyen 30 kadar rekor var. Örneğin Ultimate Player için 500 maçta 1000 gol atmanız lazım. Başka bir rekoru da tüm kupalar dahil her şeyde şampiyon olarak kırabiliyoruz.

NO MORE MR. NICE GUY

Haliyle henüz online modu test edemedik ama Seabass, daha sorunsuz ve kullanışlı bir network sisteminin garantisini verdi. Çok yakında kıyasıya online mücadeleler vermeye başlayacağız elbette (Oyungezer turnuvası da güzel olur aslında). Sonuç itibariyle PES 6'nın bıraktığı "klasik" tahtı, PES 2008 için geçerli değil. Zaten Konami de bunun yeni bir yarış olduğunu vurguluyor ve göze batan hataları 'hayal kırıklığı' olarak açıklamaktan da çekinmiyor. Yeni nesil PES 2008 gece-gündüz oynanır mı bilmem. Ama Wii için özel tasarlanan versiyonu büyük bir *sabırsızlıkla* bekliyorum. **VOLKAN TURAN**



SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl

Yeni nesilin bu ilk PES'i haliyle kusursuz değil. Yine de gerçekçi ve gerçekten kaliteli futbol oyunu severler PES2008'i tercih edebilir.

8.9

PS2 PC Wii 360

> **Yapım:** Konami > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (180 YTL) > **Yaş Sınırı:** +3 > **Web Sitesi:** http://www.konami-pes2008.com



Ne iyi? Ne Kötü?
+ Bitmek bilmeyen vahşet.
+ Katliam çeşitliliği.
- Hikaye derinliğinin olmayışı.
- Kamera sorunları.
- Kendini tekrar etmesi.
- Bazen gereksiz zorlaşması.
- Büyük bir hayal kırıklığı yaratması...

MANHUNT 2

BU MUYDU YANİ ÇIKACAK DİYE AYLARCA SABIRSIZLANDIĞIMIZ OYUN?

Bu kış da ısınacak odunu bulduk çok şükür.

Normal bir insanın uyku süresi sekiz saat. ÖSS'ye çalışan bir gencin uyku süresi altı saat. Yorgun bir insanın uyku süresi on saat. Manhunt 2 oynayan bir insanın uyku süresi ise on dört saat. Sanırım bu istatistiki veriler her şeyi açıklıyor. Oynarken saat 18.00'de uyuyakalıp, ertesi sabah 07.00'de elimde DualShock'la uyandığım başka bir oyun hatırlamıyorum.

Oysa ki ne ümitlerle başlamıştım oyuna. Hatta oyunun duyurusu yapıldığında boğazıma patates kaçıp canıma kasdetmişti, o denli önemli bir oyundu benim için ilk Manhunt. şiddet sahneleriyle ve içerdiği sosyal mesajlarla tipik bir Rockstar oyunuydu. Hepsinin ötesinde düşmanın çektiği acıyı kendi bedeninizde hissederken, oynadığınız karakterin aldığı hazzı damarlarınızda dolaştırıyordu. Başınıza torba geçirildiğinde boğazınıza dek gelen naylonu hissettiriyordu (eee, Berkant? – *Sinan*). İşte bu yüzden Sinan'a yıllar önce Manhunt 2'nin incelemesini bana vermesi için elimde levyeyle psikolojik baskı yapmıştım.

YANILMIŞIM...

Her şey hapishane gibi bir yerde başlıyor. Kirli çamaşırlarınız, yan koğuştaki maskeli psikopatlar, üzerinize işeyen tipler. Yapabileceğiniz tek şey kaçmak. Tek derdiniz yaşamak. Ama bu insan avında yaşamak için öldürmek zorundasınız. Hem de onların sizi öldürmek istediği gibi; vahşice!

Manhunt 2, ilk oyundaki gibi karanlığın gücünü çok iyi yansıtıyor. Gölgelerde dolaştığınız sürece istediğiniz düşmanı istediğiniz gibi öldürebilirsiniz. Tek şart var, o da sessiz olmak. Dediğim gibi, kaçmak oyundaki temel öğelerden biri. "Biri" diyorum çünkü oyunda büyük bir ikilem var. İki ana karakter olan Danny ve Leo, aslında iki zıt amaca sahip. Danny (yönettiğimiz amca) geçmişine dair bir şeyler ararken, Leo (Danny'i yönetmeye çalışan amcaoğlu) buralardan kaçıp hayatını kurtarmak istiyor. Ama kaçıp yeni bir hayata başladığınızda oyun biteceğinden, elbette Danny'nin çizgisinden gidip hayatınızı kovalıyorsunuz. Bu amaç uğrunda "The Project" adlı bir oluşuma da tek başınıza göğüs geriyorsunuz. The Project'in adamları olan avcılar her yerde, sokakta gördüğünüz dilenci bile sizi arıyor olabilir. Zira siz geçmişinizi bulup hafızanızdaki boşlukları doldurduğunuzda, The Project'in insanlar üzerinde yaptığı deneyler (bacak kesme, kafa delme gibi deneyler bunlar bu arada) ortaya çıkacak ve Cüppeli Ahmet Hoca gibi tüm insanlara afiş olacak.

Geçmişimizi ararken yaptıklarımız ise mizacımıza uygun bir yapımız olmadığını gösteriyor. Danny'nin Amerikan liselerinde dayak yiyecek ilk kişi tipli bir insan olduğuna dikkat geçiyorum Danny'nin. Ki zaten birilerini öldürdüğünde pişmanlık duyuyor kendisi. Ama Danny gitgide alışıyor bu işe. Sorun şu ki; biz alışamıyoruz buna Manhunt 2'de. Çünkü her gün pilav, her gün pilav olmaz. Her dakika birilerini öldürmek bir yerden sonra sıkıcı hale geliyor. Bunun üzerine bir de bazı yerlerde oyunun gereksiz derecede zorlaşması eklenince, dakika başına düşen esnemelerinizin sayısı artıyor. Bu da yetmiyor, son yılların en dandik kamera sistemi de her şeye tuz biber oluyor. Oğlum, bu oyunda serbest kamera nasıl olmaz?! Etrafınızdaki tüm tehditleri görmeniz gereken bir yapıya sahip olan şu güzelim oyunda, bana ne Danny'nin kelinden? Belki oyundaki gerilimi artırsın diye kamerayı zorlamışlardır ama bu sadece bizim sinirlerimizi geriyor.



Bu kış gribal enfeksiyonlar patlak verecek, aşınızı yapmakta fayda görüyorum.

Hikaye derinliğinin olmadığını da düşünürseniz, oyunun hiç bir sürükleyici yanı yok. Nerede o ilk Manhunt, nerede bu Manhunt 2. Öyle ki oyunun daha dördüncü bölümünde konsantrasyon bozuklukları ortaya çıkıyor, konsolu kapatıp kahve içesiniz geliyor.

Deşarj olmak için oynayabilirsiniz bu oyunu, ama dikkat edin etrafınızda on sekiz yaşını geçmemiş kişiler olmasın. Zira bu kadar kan ve şiddet, daha doğrusu vahşet hiç bir oyunda yok. Rockstar'ın işini düzgün yaptığı tek konu da bu sanırım.

BERKANT AKARCAN

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Atmosfer	★★☆☆☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Serinin ikinci oyunu maalesef bir hayal kırıklığı, beklenenin çok gerisinde. Anlamsız vahşete açsanız buyurun oynayın.

6.1

> **Yapım:** Rockstar London > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (129 YTL) > **Yaş Sınırı:** +18 > **Web Sitesi:** http://www.rockstargames.com/manhunt2





HEAVENLY SWORD

DÜN GECE YİNE SENİ ANDIM AZİZ ARİKO!

Heavenly Sword'u (sıvörd değil söğrd diye okuyoruz) God of War ve Ninja Gaiden karması olarak tanımlayabiliriz. Silahlar olsun, hareketler olsun tamamen bu iki oyunun en sevilen yanlarından alıntılar yapılarak değişik bir konu ve ambians içinde bize sunulmuş bir oyun Heavenly Sword. Ne yazık ki ne Ninja Gaiden'dan, ne de God of War'dan güzel değil, ancak yine de çok kaliteli ve herkesin oynaması gerektiğine inandığım bir yapım.

Hemen kısaca oyunun konusundan bahsedelim: Cingöz kardeşlerimiz oyunun bir kılıç ile ilgili olduğunu, hatta bu kılıcın cennetten geldiğini veya adamı cennete gönderdiğini tahmin etmişlerdir. Zaten elimizi sallasak kılıç konulu film veya oyunlara çarpıyoruz. Excalibur, Soul Calibur, Mehmet Calibur falan... Bu oyunda da yine tahminen 47 kilo olduğunu düşündüğüm bir kılıç kullanarak oyunu bitirmeye çalışıyoruz. Peki, ne diye oyunu bitiriyoruz, yani olay nedir? Hemen bahsedelim...

Aslına bakılırsa oyunun başında hikâye beni pek sarmadı. Adamevladıgiller God of War usulü, "oyunun sonunu baştan gösterelim, sonra geriye saralım, millet o noktaya nasıl gelindiğini merak etsin" tarzında bir giriş yapmışlar. Hatırlarsanız ilk God of War'da da Kratos kendini uçurumdan aşağı atıyordu, ben de oyunu bitirene kadar merak edip durmuştum "lan acaba bu adamın ne derdi var, geçim sıkıntısı mı, emekli maaşı mı az geliyor?" falan diye. Neyse, işte zaten çoğu yönü ile GOW'a benzeyen Heavenly Sword'da da oyunun sonundan 5 gün geri sayarak maceramıza başlıyor ve devam ediyoruz.

KABAK KADAR NARİN Mİ?!

Nariko! Evet, bir kabak kadar narin (saçları kızıl olduğu için aklıma ilk kabak geldi, ama kız pek de kabağa benzemiyor aslında) ancak bir Lara Croft kadar da seksi bir hatun bu Nariko. Oyunun çoğunda 23 yaşındaki Nariko kızımızı yöneteceğiz. Japon - Amerikan melezi bu hatunun fizik açısından diğer oyun hatunlarından pek eksik kalır bir yanı yok. Ancak Japon-Amerikan karması olayına neden girilmiş onu tam anlayamadım. Sanırım oyun PS3'e özel bir oyun olduğu için ve Japonya'da da satsın diye yapımcılar "olm gözleri hafif Japon yapın" demişler. Oradan başka biri "abicim, göğüsleri büyütelim, bacakları uzatalım" demiş ve ortaya bu kız çıkmış. Yani bu kızın ya annesi Japon, babası Amerikalı. Ya babası Japon, annesi Amerikalı. Ya annesi Japon, babası sütçü ya da annesi sütçü ve babası bakkal. Ama hoş bir hatun.

Oyunda yönettiğimiz tek karakter de Nariko değil aslında. Nariko'nun kardeşi kılığında ve aynı zamanda da kedi kılığında Kai diye bir kız var. Aslında bu benim daha bir hoşuma gitti ama ablası da fena değil… Neyse, Nariko kılıç dalında, Kai ise ok dalında uzman. Çoğu bölümü Nariko ile hack-n-slash şeklinde bitiriyoruz ancak senaryo icabı bazı görevlerde de Kai'nin oklarını kullanıyoruz. Yeri gelmişken hemen söyleyeyim, eğer hayatınızda hiç uzaktan kumandalı ok kullanmadıysanız bu oyunda bu fırsatınız da var. Evet, ister ok atın, ister gülle atın, savurduğunuz bütün nesneleri uzaktan kumandalıymış gibi kullanabiliyorsunuz. Tabii ki oyunu PS3'de oynadığımızı



Ne iyi? Ne Kötü?
\+ Dövüş sisteminin akıcılığı, müzikler, sanatsal sunum, karakterlerin kişilikleri ve tabii ki PS 3 grafikleri. Boss battle'ların güzelliği... Uzaktan kumandalı karpuz kullanabilmek.
\- Bazı bölümler çok uzun gelebiliyor ve insanı sıkıyor, oyun zınk diye bitiyor, kısa olmuş. Nariko'nun zıplayamaması.

unutmayalım, adamlar PS3'e özel bu oyunda Xbox 360'da olmayan Sixaxis olayına girmişler. SixAxis'i havada sağa, sola, yukarı aşağı eğerek attığımız nesneleri ağır çekimde kontrol edebiliyoruz. Son zamanlarda piyasaya çıkan oyunlardan Stranglehold'da da benzer bir şeyi kurşun için yapıyoruz biliyorsunuz. Neyse, demek o devirlerde de güdümlü ok varmış. Sanırım günümüzün yüksek teknoloji ürünü ısı güdümlü füzeleri falan o zamanın uzaktan kumandalı oklarından feyz alarak yapılmış.

DÖVÜŞ SİSTEMİ

Heavenly Sword'da dövüş sistemi hakikaten çok iyi. Dediğim gibi Ninja Gaiden artı God of War hatta ve hatta Prince of Persia karışımı yaparsanız ne demek istediğimi anlayacaksınızdır. Bir düşmandan diğerine geçmek çok rahat ve akıcı, hareketler, combolar bir harika, her şey çok güzel, yerli yerinde. Dövüş motorunu programlayan kardeşlerimizin alınlarından öpüyorum. Nariko'yu modelleyenlerin de ellerinden öpüyorum. Nariko'nun da yanaklarından ve yarı Amerikan, yarı Japon gözlerinden. Hani çorabı giyersiniz de ayakkabı içinde başparmağınızın oradaki kısmı böyle kıvrılır ve garip bir hal alır ya, işte Nariko'nun göz kapakları da çorabın o kısmına benziyor. İçe doğru kıvrılmış.

OYUNDA ZIPLAMA İMKANI YOK. NE KADAR DA YAZIK, GARİBİM NARİKO 23 YAŞINA GELMİŞ AMA GÖNLÜNCE ZIPLAYAMIYOR.

Oyunda hoşuma gitmeyen şeyler olmadı mı peki? Oldu tabii ki. Örneğin, oyunda zıplama imkanı yok. Yazık garibim Nariko 23 yaşına gelmiş ama gönlünce zıplayamıyor. Ancak kılıçlarıyla falan çok gaza gelirse istem dışı zıplıyor. Oyunun bütün bölümleri de buna göre tasarlanmış. Örneğin iki katlı bir yere çıktığınızda aşağı atlamak diye bir şey yok!!! Sadece merdiven bulup aşağı inebiliyorsunuz. Bence gayet saçma olmuş ve oyundan keseceğim nadir puanlardan birinin sebebi de bu oldu.

Nariko'nun üç değişik dövüş stili var, biri normal, biri hızlı ataklar diğeri ise ağır ancak kuvvetli ataklar. Hızlı ataklar mavi ışıklar ile temsil ediliyor, ağır ataklar ise sarı. Bunları yapan tek siz değilsiniz elbette, bazı rakipler de hızlı veya ağır atak yaptıklarında ne tür atak yaptıklarını renkler vasıtasıyla görebiliyorsunuz ve ona uygun şekilde blok yapabiliyorsunuz. Dövüş motoru gerçekten çok zengin.

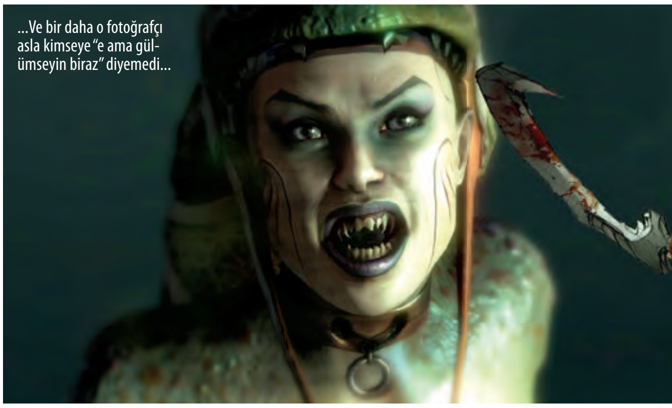
Hiç şüphe yok ki oyunun sanat yönetmeni ununu elemiş, eleğini asmış bir eleman... Oyundaki sunum, hikaye anlatımı ve oyunun insanı kendine bağlaması çok başarılı. Zaman zaman 24 dizisindeki gibi ekranın bölündüğü diyaloglarla karşılaşıyoruz, zaman zaman oyundaki boss karakterlerin birbirleri ile konuşmaları-tartışmaları sonucunda kareografiye hayran kalıyoruz. Diyaloglar çok hoş, her şey çok iyi yazılmış ve hayata geçirilmiş. Örneğin ikinci chapter'ın sonunda nalları dikmiş, daha doğrusu dikmek üzere olan Whiptail bacımız ile kral arasında şu şekil bir münasebet geçiyor.

I cannot feel my legs...
Let me feel them for you!
Oh ne ala memleket... Evet, bu enteresan ve garip diyalog yazarların ne derece yaratıcı olduklarını açıklar seviyede. Ama hakikaten oyun sizi kendine bağlamasını çok iyi biliyor.

Oyundaki müzikler ise tek kelime ile fevkalade. Hem kayıtlar çok iyi yapılmış, hem melodiler çok iyi seçilmiş. Enstrüman seçimleri mükemmel olmuş. Müzikler malı götürdü yani benim için bu oyunda. Helal olsun. Heavenly Sword hakkında daha anlatacak çok şey var. Örneğin oyun içindeki kombo sistemi veya God of War'daki gibi özellikle boss'lar ile dövüşürken veya bir yerlere tırmanırken ani olarak basmanız gereken tuşların ekranda gösterilmesi ve başarılı kombinasyonların getirdiği sonuçlar... Ancak ne yazık ki bunların hepsini anlatacak yer yok. Sonuç olarak diyeceğim odur ki, PS3 için çıkmış en iyi aksiyon oyunlarından biriyle karşı karşıyayız. Değişik oyun modları, harika müzikler, kaliteli animasyonlar ve tabii ki PS 3'ün grafiksel gücü ile harika bir oyun olarak karşımıza çıkıyor Heavenly Sword. PS3 sahibi arkadaşlara kesinlikle tavsiye ediyorum. Daha sonra da hala gazınız geçmemişse Ninja Gaiden Sigma'yı alırsınız, hala da geçmezse God of War 3'ü beklersiniz. Eğer hala da gazınız geçmezse gidin bir tane soda falan için, ne gazlı adamsınız bilader siz de yahu! Neyse, o zamana kadar benden bu kadar, hoşçakalın.

GÖKTUĞ YÜKSEL





...Ve bir daha o fotoğrafçı asla kimseye "e ama gülümseyin biraz" diyemedi...





Kombine ataklar çok güzel, ancak kontrol tam olarak sizdeymiş gibi gelmiyor.

> Yapım: Ninja Theory (İNGİLTERE) **> Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (149 YTL) **> Yaş Sınırı:** 17+ **> Web Sitesi:** www.heavenlysword.com

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

PlayStation 3'ü olan herkesin mutlaka alıp oynaması gerektiğini düşündüğüm bir oyun. God of War 3 çıkana kadar idare edebilirsiniz.

8.4



HALO 3

XBOX 360'I PANDORA'NIN KUTUSUNA ÇEVİRECEK TEK OYUN

Hayatım boyunca uzaylıların eninde sonunda dünyaya inip mevcut bütün savaşları sona erdireceğini ve getirdikleri üstün teknoloji ile burayı daha yaşanası bir yer haline getireceğini umdum. 21 yıllık bekleyişim boyunca ne yazık ki hiçbir uzaylı ile karşılaşma şansım olmadı. Ancak bu konuda oldukça geçerli bir teorim var; gökyüzünde bütün o garip şekilleri oluşturan uzay gemileri, aslında bize bir mesaj vermeye çalışıyordu. Tabii biz hareketlerini okumak yerine o araçların uzayda kaç bastığını düşünmekle vakit geçirdiğimiz için hiçbir zaman ne söylediklerini anlayamadık. Ancak teorim burada bitmiyor çünkü sanırım ben ne söylediklerini biliyorum… Hayır, bu hayatın anlamı veya Dünya'daki yaşamı bir ütopyaya çevirebilecek bir cihazla alakalı değil mesajlar. Aslında çok daha basit bir şey… Eminim ki bundan asırlar sonra bilim adamları gökyüzündeki garip objelerin hareketlerini araştırdıklarında hepsinin aslında aynı anlama geldiğini görecekler; "Lütfen Halo 3'ten bana da ayırım" (yazarımız bu noktada zamanın ötesine geçti, yazıya hastanedeki yatağında devam edecek. Acil şifalar diliyoruz dergicek.)

(DİKKAT: HİKAYEYİ ÖĞRENMEK İSTEMEYENLER BİR SONRAKİ PARAGRAFA GEÇSİN LÜTFEN)
Neredeyse XBox 360'ın duyurulmasından itibaren hem Halo hayranları hem de basın tarafından merakla beklenen Halo 3, serinin zaten karmaşık olan konusunu daha da karıştırarak karşımıza çıkıyor. Hatırlarsanız, önceki oyunlarda Halo'nun "Flood" denilen bir parazitleri temizlemek için galaksideki bütün yaşamı yokeden bir savunma sistemi olduğunu öğrenmiştik. İlk iki oyun boyunca bir yandan Covenant güçleri ile şavaşıp Halo'ların aktive edilmesini engellemeye çalışırken bir yanda da **Flood**'u durdurmanın makul bir yolunu arıyorduk. Üçüncü oyun ise kaldığımız yerden, Master Chief'in dünyaya çakılması ile başlıyor. Bu sırada Prophet of Truth da boş durmamış ve evrendeki bütün Halo'ları çalıştırabileceğini düşünen Kenya'daki eski Forerunner yapısı Ark'ı çalıştırmak için harekete geçmiştir.

SAVAŞ ASLA BİTMEZ

Master Chief olarak kendimize geldiğinizde fark edeceğiniz ilk şey, Dünya'nın son bıraktığınızdan bu yana oldukça güzelleştiği olacak. Xbox 360 için entegre edilen Halo Engine ve geliştirilmiş Havok motorunun katkılarıyla oldukça başarılı bir iş çıkarılmış olmasına rağmen bu kalite düzeyi, benim gibi müşkülpesent Halo'cuları tatmin etmekten uzak. Özellikle ilk bölümde işlenen orman teması, görsel anlamda tam bir şaheser. Ağaçların yaprakları arasından süzülen ışık huzmeleri daha önce hiçbir oyunda görülmemiş kalitede ve etkileyicilikte. Çevrede bulunan bitkiler, onlara çarpan askerlerin etkisiyle nazikçe bükülüyor. Bize de tüm bu detayları huşu içinde izlemek düşüyor. Ne yazık ki bu güzel atmosfer Master Chief'in açık alana çıkmasıyla son buluyor. Detaylarla ve doku zenginliği ile dolup taşan ormanın yerini azıcık daha serbest bir oynanış ve tatsız tutsuz bir vadi alıyor. Oyunun moturunun yaşını başını almış olmasının da etkisiyle *Gears of War* veya *Resistance* gibi her yerinden görsel kalite ve detay akan oyunlarla karşılaştırıldığında, Halo 3 özellikle "yeni nesil" kavramından beklenileni veremiyor.

YÜRÜSENE EVLADIM!

Oyunun bir başka sorunlu yanı ise animasyonlar ve modellemeler. Sanırım Bungie'nin animasyonlardan sorumlu çalışanı ve yapımcılar da Halo 2'deki animasyonları aynen çakmışlar oyuna. Sadece önemli karakterlere dikkat ediyorsanız sorun yok ancak figüran diyebileceğimiz askerlerin hareketleri son derece yapay ve aksak. Modeller için de animasyonlarda olduğu gibi ayrımcılık yapılmış. Arbiter ve Master Chief'in modelleri saatlerce incelenecek kadar kaliteliyken figüran askerlerimiz büyük ihtimalle yeni nesil oyunlarda görebileceğiniz en kılıksız modellere sahip. AA eksikliği ise bir başka önemli sorun. Her nedense kapalı alanlarda o kadar göze batmamasına rağmen açık alanlarda ve modeller üzerinde gözü rahatsız edecek kadar belirgin tırtıklar ve köşeler var.

Sanırım bu kadar olumsuz eleştiriden sonra, oyunun kaliteli yanlarından bahsetmenin zamanı geldi. Özellikle Halo 'de kıyasıya eleştirilen Covenant ve insan silahları arasındaki dengesizlik, büyük oranda giderilmiş. Genel olarak Covenant silahlarının atış süresi kısaltılıp verdiği hasar ilk oyunlara göre bir hayli arttırılmış. İnsanların

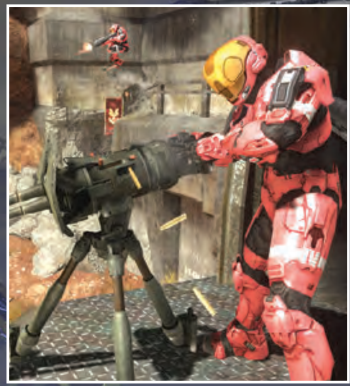




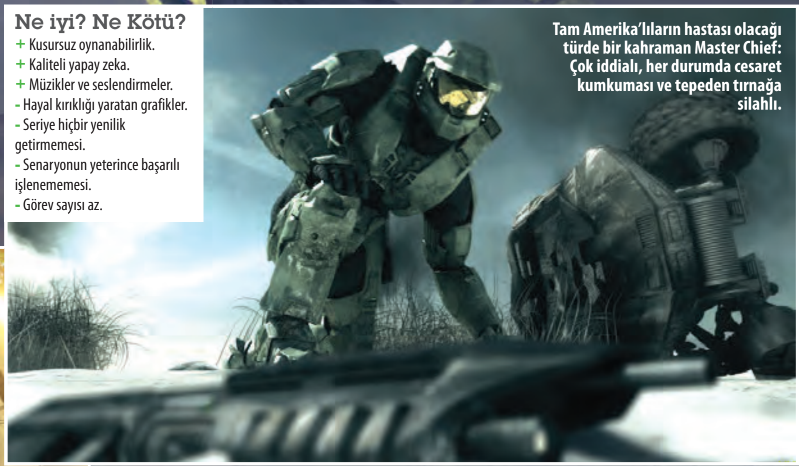
"Halo dayı ve 3 öküz".



Multiplayer modu hala çok sağlam.



Ne iyi? Ne Kötü?
+ Kusursuz oynanabilirlik.
+ Kaliteli yapay zeka.
+ Müzikler ve seslendirmeler.
- Hayal kırıklığı yaratan grafikler.
- Seriye hiçbir yenilik getirmemesi.
- Senaryonun yeterince başarılı işlenememesi.
- Görev sayısı az.



Tam Amerika'lıların hastası olacağı türde bir kahraman Master Chief: Çok iddialı, her durumda cesaret kumkuması ve tepeden tırnağa silahlı.



Eninde sonunda gelecek bu Covenant'ların sonu.

HALO 3'ÜN EN ZATEN EN ÇOK BEKLENEN YANI ÇOK OYUNCULU OPSİYONLARIYDI

kullandıkları silahlar ise daha uzun ve stabil atış süresi ile beraber daha düşük ateş gücü sunuyor. Bu sayede güçlü-zayıf silah ayrımı yapmaksızın oyun tarzlarına en uygun silahı seçebiliyorlar. Ayrıca sabit olarak duran taretleri Master Chief artık ayaklıklarından sökerek üçüncü kişi görüş açısında kullanabiliyor. Bu şekilde kullanıldığında taretlerin isabet oranı büyük ölçüde düşüyorsa da, sabit taretle kıyaslandığında, çok oyunculu maçlarda keskin nişancılara ve el bombalarına kolay hedef olmamak gibi çok önemli bir avantajı var. Yeni eklenen **Bubble Shield** ise yine multiplayer'da rakiplerinizi oldukça kızdırabilecek bir özellik. Örneğin dar bir alanda üzerinize gelen bir roket gördünüz ve kaçacak bir yeriniz yok. Koyuyorsunuz Bubble Shield'ınızı yere ve etrafınızda oluşan bir baloncuk, bütün darbeyi size zarar vermeden emiveriyor. Özellikle Capture the Flag modu için şimdiden en çok kullanılan özelliklerden birisi oldu bu balondan zırh.

Halo'yu Halo yapan en önemli özelliklerden biri de elbette yapay zekâdır. Yapay zekâ eski kalitesini korumakla kalmamış, hiyeraşi sistemi de eskisine oranla çok daha başarılı hale getirilmiş. Örneğin zincirinde artık Elite'ların yerini alan Brute'lar olası bir çatışma sırasında geride kalarak küçük Grunt'ları yönetiyorlar. Bir şekilde Brute'ü öldürmeniz durumunda ise Brute'ü öldürmeniz durumunda ise bu zavallılar "Sen de mi Brute?" diyerek morallerini bozuyor ve kaçıp saklanmaya başlıyorlar. Özellikle kalabalık düşman gruplarının beni en az boss'lar kadar zorladığını söyleyebilirim. Bunun dışında Covenant çevredeki elementleri de oldukça iyi kullanıyor. Gerektiğinde çevredeki objeleri size fırlatıp pozisyon değiştirirken gerektiğinde de az önce devrilmiş bir Warthog'un arkasına saklanabiliyorlar.

NE İSTEDİN KÖRPEDEN?

Seslendirmeler de Halo 3'ün en başarılı olduğu noktalardan birisi. Özellikle savaş alanının büyümesiyle beraber iki tarafın da çenesi düşmüş diyebiliriz. Üstelik boş konuşmuyorlar ve çoğu zaman duruma uygun şeyler söyleyebiliyorlar. Özellikle grup halinde gezen Grunt'lardan birini öldürdüğünüzde Grunt'ın "O benim en iyi arkadaşımdı" demesi beni oldukça güldürdü. Oyunun orkestral tarzdaki müzikleri ise sırf 50-60 tane dijitize uzaylıyı kestiğiniz için sizi bir kahraman gibi hissetirecek kadar iyi pompalıyor savaş atmosferini.

Oyunun en çok beklenen özelliği elbette ki çok oyunculu moduydu. Senaryo modu ortalama **6–7 saat sürüyor** ve genel olarak co-op oynanış düşünülerek hazırlanmış. Diğer online modlar da eski oyunlardaki haritaların Halo 3'e uyarlanmış halleriyle ve Forge editörünün eklenmesiyle oldukça zenginleşmiş. Forge'un harita editöründen ziyade bir eşya editörü olduğunu söyleyebiliriz. Silahların yerlerini değiştirmeye, haritaya istediğiniz bir objeyi rahatlıkla eklemeye yarayan Forge sayesinde haritanın ortasına her otuz saniyede bir düşecek şekilde ayarlanmış bir plazma bombası eklemek ya Capture the Flag'de ekstra bir Ghost yaratmak mümkün. Tahmin edebileceğiniz gibi, bu küçük değişiklikler oyundaki tüm taktikleri baştan sona değiştirebiliyor. Replay Modu da genel olarak çoklu oyuncu seçeneği için düşünülmüş bir seçenek. Yaptığınız sıkı klan maçlarını bu modu kullanarak kaydedip arkadaşlarınızla paylaşma şansına sahipsiniz.

Halo 3'ün kesinlikle kötü bir oyun olmadığını belirtmek istiyorum. Asıl mesela kalite ve içerik olarak ilk iki oyundan geride kalmasında. İlk Halo bize konsollarda da FPS olabileceğini göstermişti. Bunun yanında dönemine göre derin hikâyesi ve yüksek kaliteli oynanabilirliği ile çok sayıda insanın XBox sahibi olmasını sağlamıştı. İkinci oyun ise çoklu oyuncu seçeneğiyle Halo serisinin *Half Life 2*, *Doom 3* gibi ağır toplarla rekabet etmesini sağlamıştı. Ancak görsel açıdan bir devrim yapması beklenen Halo 3'e baktığımızda gördüğümüz: Halo 2'nin tek kat cila atılmış versiyonu olduğu. Özellikle kısa oyun süresi ve yeni nesil bir oyundan ziyade **Halo 2'nin yenilenmiş bir HD versiyonunu** oynadığını hissettirmesi oyunu bir klasik olmaktan alıkoyuyor. Bungie'nin en büyük hatası, oyunu fazlasıyla şişirmek oldu. Oyun o kadar çok övüldü, o kadar abartıldı ki ben de dahil olmak üzere bütün oyuncuların beklentileri inanılmaz boyutlara ulaştı. Ne yazık ki Halo 3 bu haliyle beklentileri karşılayamıyor.

ALİ SEZGİN

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆

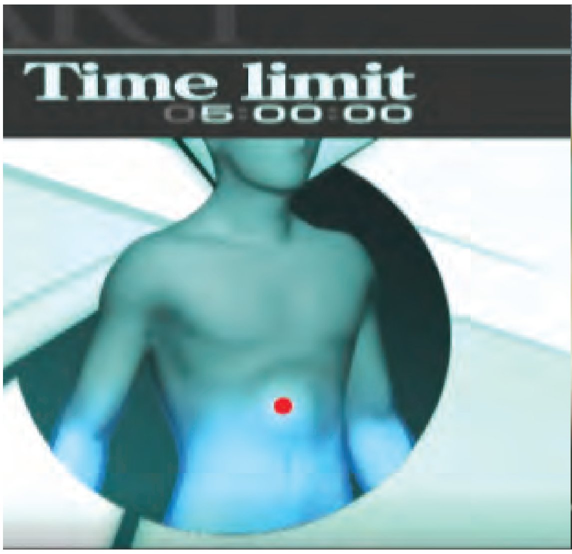
Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Halo 3 her ne kadar beklentileri karşılayamasa da kaliteli bir yapım. En azından serinin nasıl bittiği görmek için oynanmalı.

8.5

360

> **Tür:** FPS > **Yapım:** Bungie Studios (ABD) > **Dağıtım:** Microsoft > **Türkiye Dağıtıcısı:** Yok > **Yaş Sınırı:** 17+ > **Web Sitesi:** www.bungie.net







TRAUMA CENTER SECOND OPINION

HASTANIN BAĞIRSAKLARI PARMAKLARINIZIN UCUNDA

ÖSS'ye hazırlananlar bilir; iki tip sayısal öğrencisi vardır: Tıp isteyenler ve diğerleri. Tıp isteyenleri üç özelliklerinden tanıyabilirsiniz: Sol ayaklarıyla test çözebilme yeteneği (sağ ayak çoktan ustalaşmıştır), şişmiş gözler ve sosyal faaliyetlere karşı aşırı ilgisizlik. Bunları gördünüz değil mi? Peki hiç "acaba bunlar anime karakteri olsa nasıl olurlardı" diye merak ettiniz mi? Eh, yine kızları kısa etekli ve dolgun, erkekleri diken saçlı ve şovmen, ayrıca hepsi birden koca gözlü oluyormuş!

TRAVMATİK MÜZİKLER

Trauma Center'ın ilk dikkat çeken yanı, travmatik müzikleri. **Anime kültürünü** sırf müzikleri için seviyor olsanız bile (ki böyle bir insan tipinin varolduğunu düşünmek istemiyorum) bu müzikleri itici bulacaksınız. Çünkü hem çeşitlilik hem de kalite açısından (polifonik 3310 zil sesi tonlarıyla yarışır) son derece dar bir alana sıkışıp kalmış oyun müzikleri. Operasyonlar ve aksiyon anları için seçilmiş iki tane parçaya mahkum olmak, oynarken insanı feci halde sıkabilecek bir şey. Ama sıkılmayacaksınız! Oyun Wiimote'u o kadar etkili kullanıyor ki müzikleri umursamayacaksınız bile...

Şansımıza, Trauma Center'ı oynamak için basit bir eğitim görevini tamamlamak yetiyor, ÖSS'ymiş, TUS'muş uğraşmıyoruz. Yapmamız gereken şey, Wiimote ve Nunchuk'u elimize alıp yoğunlaşmak. Nunchuk'un analog kolunu sekiz yönden birine ittirerek sol altta görünen aletlerimizden birini seçiyoruz. Bu alet ekrana geldiğinde de Wiimote'la onu kontrol edip, o an yapmamız istenen şeyi gerçekleştiriyoruz. Mesela elimizde bir tümör hastası var. İlk yapmamız gereken, keseceğimiz yeri antibiyotikle temizlemek. Bunun için analogu yukarı ittirip elimize antibiyotik şişesini alıyoruz. Dökeceğimiz yeri Wiimote'un imleciyle belirliyor ve A tuşuna basarak o alanı temizliyoruz (genelde kesilecek bölge işaretlenmiş oluyor). Sonra analogu sola ittirip elimize neşteri alıyoruz. Temizlediğimiz çizgiyi, dikkatli olmak koşuluyla kesiyoruz. Sonra içeri girişimizi temsil eden bir animasyon başlıyor. İçeride karmaşık bir durum var, **tümör nerede**? Bunun için ultrason aletini alıyor ve rasgele bir noktaya tutuyoruz (yine A tuşuyla). Tümörü bulduğumuzda ilk önce üzerindeki dokuyu neşterle kesiyor, sonra etrafa saçılan kanı temizliyoruz ve tümörü dokuya bağlayan damarları kesip, yerinden çıkarıyoruz. Ardından proteinli bir bandajla yarayı önce içeriden kapatıyoruz. Dışarıya tekrar çıkıp dikiş atıyor ve bandajımızı sarıyoruz. İşin en iyi yanı ise şu: Bu rutin, ne kadar yaparsanız yapın sıkmıyor. Çünkü hiçbir zaman art arda aynı işlemi yapmak zorunda bırakılmıyorsunuz, bir virüsü lazerle öldürmekten tutun da yamuk kemikleri Wiimote'la düzeltmeye kadar çok geniş bir mini oyun stoğu var çünkü oyunun.

Peki olaylar nasıl gelişiyor? Trauma Center, bilindik anime melodramının üstüne *ER* ve *House* gibi doktor dramalarının damakta kalan tadını çakmış ve ortaya klişe ama sıkmayan bir hikaye çıkmış. Oyuna DS sürümünün da kahramanı olan Derek Stiles adlı bir doktorun, çaylaklığı ardında bırakışının ilk gününde başlıyorsunuz. Oyun ilerledikçe animelerde standart haline gelmiş garipliklerle karşılaşmaya başlıyorsunuz. Her bölümün sonunda bir Z bölümü açılıyor. Wii'ye özel olan Z bölümlerinde Nozomi Weaver adlı bir bayan doktoru kontrol ediyoruz. Bu bölümler ilk başta ana hikâyeyle alakasız gibi gözükse de oyun ilerledikçe Nozomi'nin de ana hikayenin bir parçası olduğu ortaya çıkıyor ve her animeden bekleneceği üzere büyük düşmana karşı ana karakterlerle bir defalığına güçlerini birleştiriyor. Bu küçük keşfin ve zamanı yavaşlatmaya yarayan Healing Touch yeteneğinin hikâyeye kattıkları, oyunu anime sevenlerin bayılacağı bir noktaya taşıyor (ve hayır onlar birer druid değil).

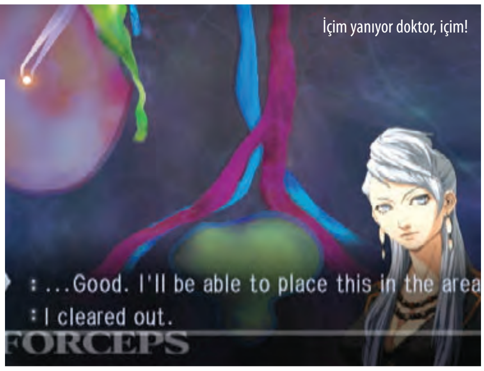
NEŞTER LÜTFEN!

Trauma Center, hastane dizilerini ve animeleri sevenlerin kesinlikle alması gereken bir yapım ama birinden birinde en hafif bir şüpheniz dahi varsa size itici gelebilir. Zira elimizdeki oyun her yanıyla ikisinden de bol bol esinti taşıyor. 120 lirası olan bir anime hayranıysanız ve ER, House gibi doktor dramalarını takip etmek zevk veriyorsa (en azından **Scrubs**'ı sevdiyseniz) Trauma Center'ı alabilirsiniz.

YİĞİTCAN "ACE" ERDOĞAN

Ne iyi? Ne Kötü?

+ Eğlenceli oynanış ve kolay kullanım.
+ Klişe ama sıkmayan hikaye.
+ Mini oyunların asla kendini tekrar etmemesi.
+ GUILT'lerle mücadele.
- Havada kalan bazı hikaye noktaları.
- Ara sahnelerin eksikliği.
- Rezalet müzik.
- Anime veya hastane dizisi sevmeyenleri itebilir.



İçim yanıyor doktor, içim!

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Trauma Center Wiimote'un özelliklerini de kullanarak kendini rakipsiz hale getirmeyi bir defa daha başarmış.

8.5

Wii

> Tür: Simülasyon > Yapım: Atlus (JAPONYA) > Dağıtım: Nintendo Türkiye (150 YTL) > Yaş Sınırı: 12+ > Web: www.atlus.com/tcso



DONKEY KONG JUNGLE CLIMBER

ORMANLAR KONG AİLESİNDEN SORULUR

Donkey Kong gibi bir macera maymunuysanız, her an uyduruktan sebepler bulup aksiyona dalmaya hazırsınızdır. Hele bir de Diddy Kong gibi hiperaktif bir kuzeniniz varsa zaten sakin bir yaşam sürmeniz imkansızdır. Sun Sun adasının eşsiz güzellikteki sahilinde güneşlenirken Diddy yanınıza yanaşıp dağın tepesinde parıldayan kocaman bir muz gördüğünü söylediğinde de içinizdeki primat size seslenmektedir; "macera seni çağırıyor".

Gameboy Advance'deki *Donkey Kong: King of Swing*'i oynamış olanlar *Jungle Climber*'a da pek yabancılık çekmeyeceklerdir. Oyunun kontrolleri aynen King Of Swing'deki gibi L ve R butonlarına dayanıyor. L butonu DK'nın sol elini, R ise sağ elini temsil ediyor. Oyun boyunca yapmamız gereken L ve R'ye basarak sürekli tırmanmak, tırmanmak ve tırmanmak. Çok mu sıradan geldi? DK'nın iri yarı bir goril olduğunu unutuyorsunuz sanırım. Güçlü goril, güçlü kol kasları demek. L'ye basılı tutun ve DK'nın sol eli etrafında 360 derece dönüşünü seyredin. Uygun açıyı yakaladınız mı? Şimdi basın R'ye ve sağ elinizle diğer ucu yakalayın. Şimdi sol, şimdi sağ. Alıştınız değil mi? Şöyle bir durup sakinleşmek isterseniz iki butona birden aynı anda basın ki hem DK kendine gelsin, hem de siz bir sonraki adımınıza karar verebilin.

Tabii tüm kontroller bu iki butondan ibaret değil. Bir de A butonumuz var ve tahmin edin ne işe yarıyor? Evet efendim A butonu ile saldırı moduna geçiyoruz. Yol boyunca karşımıza çıkan fıçıları bu butonla parçalıyor, düşmanlarımızı bu şekilde yok ediyoruz.
Görüldüğü üzere Jungle Climber'da DS'in dokunmatik özelliği hemen hemen hiç kullanılmıyor. Sadece arada **hyper mode**'a geçmek için sağ altta beliren simgeye dokunuyoruz (hyper mode'dayken havada süzülüyor ve dokunduğumuzu yok ediyoruz). Bunun dışında DS'in iki ekranının birleştirilip tek ekran olarak kullanılması çok geniş bir görüş alanına kavuşmamızı sağlıyor.

GBA'daki King Of Swings'in iki boyutlu, çizgi film tarzı grafiklerinin aksine Jungle Climber'da Rare'in eski Donkey Kong oyunlarındaki 3D tadını yakalamak beni gerçekten çok sevindirdi. Grafikler çok canlı, 3D destekli ve etkileyici. Oyunda ilerledikçe açılan çok sayıda mini oyun ve bölüm tasarımlarındaki yaratıcılık, Jungle Climber'ı basit kontrol sistemine rağmen olağanüstü eğlenceli kılıyor. Tek kartuşla dört kişinin bir arada oynayabildiği çok oyunculu modu da bu eğlenceye eklerseniz, ailece ormanda piknik yapar gibi oluyorsunuz. Orman havası, mis!

MERT HAKKI BİNGÖL

> **Yapım:** Paon (JPN) > **Dağıtıcı:** Nintendo Türkiye
> **Yaş Sınırı:** 3+

Özgün kontrol sistemine sahip bir platform oyunu denemek istiyorsanız Donkey Kong Jungle Climber'ı kaçırmayın.

8.5



O kadar yolu bunun için mi geldik?

SBK: SNOWBOARD KIDS

SSX, MARIO KART İLE BULUŞUYOR

Blender'ın kapağını açın, yarısına kadar Mario Kart, yarısına kadar da SSX koyun. Sonra kapağı kapatıp bir güzel karıştırın. İşte karşınızda Snowboard Kids. Oyunu kafanızda canlandırmak için başkaca söze ihtiyaç yok, o yüzden derhal detaylara girelim:

Oyuna herbiri farklı yeteneklere sahip birkaç karakterden birini seçerek başlıyoruz. Tek kişilik modda World Tour Challenge ile dünyanın farklı kentlerinde yarışa katılıyor ve birinciliğe kastırıyoruz. Slalom modunda zamana karşı yarışıyor, Boss Battle'da ise önümüzde kayarak ilerleyen yaratığı yenmeye çalışıyoruz. World Tour Challenge ise tam bir Mario Kart klonu; bir yandan rakiplerimizle yarışırken bir yandan da yoldan topladığımız silahlarla onları yavaşlatmaya çalışıyoruz. Burada silah kullanımının Mario Kart kadar eğlenceli olmadığını maalesef belirtmek zorundayım, bir iki tanesi hariç pek işlevsel değiller ve kullanması da pek zevk vermiyor.

Slalom Mode kesinlikle oyunun en zor modu. Belirli bir süre içinde yarışı tamamlamak gerekiyor ancak bir yandan da süreyi uzatan cisimleri toplamalısınız. Zaten neredeyse tümünü toplamadan yarışı bitirmeyi ummayın. Gerçekten çok sinir bozucu bir mod Slalom, birkaç denemeden sonra beni pes ettirdiğini itiraf edeyim.

Boss Battle ise oyunun en orijinal kısmı. Amacımız yukarıda da belirttiğim gibi topladığımız silahlarla önümüzde kaymakta olan yaratığı yok etmeye çalışmak. Multiplayer ve World Tour Challenge'dan sonra en beğendiğim kısım bu oldu.

Oyunun kontrolleri basit ancak işlevsel değil. Aksiyon için nedense sadece B tuşu kullanılmış ve çoğu hareket dört yön tuşu üzerine atanmış. Ancak dokunmatik ekranda yapılan özel hareketlerin oyuna farklı ve güzel bir hava kattığını belirtmek gerekiyor. Snowboard Kids genel anlamda oldukça kolay, iyi bir yarışçının tek kişilik modu bitirmesi ve yeni karakterleri ve ekstraları çıkarması çok fazla zaman almayacaktır. Tam "bitti" dediğimiz bu noktada çok oyuncu desteği devreye giriyor. Tek kartuş üzerinden dört kişiye kadar yarışın keyfini sürebilirsiniz.

Grafikler ortalamanın üzerinde ama bazı ufak hatalar da göze batmıyor değil (duvarın içine giren kollar, bacaklar gibi). Ancak oyunun yine de iyi bir 3D performansına sahip olduğunu söyleyebiliriz. Çevre modellemeleri ise oldukça kaliteli. Ortama uygun müzikler ve kaliteli, dijitize ses efektleriyle karakter seslendirmeleri de oyuna artı puan kazandırıyor.

Eğer snowboard seviyorsanız, hele bir de Mario Kart denince sizin için akan sular duruyorsa Snowboard Kids hiç de fena bir tercih olmayacaktır. Ama oyun zevki standartlarınızı Mario Kart'a sabitlediyseniz biraz hayalkırıklığı yaşayacaksınız demektir.

MERT HAKKI BİNGÖL



Başlıyoruz.

> **Yapım:** Atlus (ABD) > **Türkiye Dağıtıcısı:** Nintendo Türkiye > **Yaş Sınırı:** 3+



Snowboardcuların iyi vakit geçirebileceği, ancak klasik yarış oyunu zevki arayanların hoşlanmakta zorlanacağı bir oyun.

6.5



“MUTLULUK BAZEN ÖLÜME ÇOK YAKLAŞMAKTIR” -BİR MEZAR TAŞI YAZISI

STUNTMAN IGNITION

Benim kızım doktor olacak amcası… Benim oğlum mühendis olucak teyzesi… Benim aslan yiğenim futbolcu olucak kanka… Ben büyüyünce astronot olucam ööretmeniiiimmm… Eeee, kimse dublör olmayacak mı? Ondan sonra yok efendim Türk sineması nasıl gelişsin, neymiş efendim Hollywood sinemayı tekelleştirmiş falan da filan. Bana masal anlatmayın arkadaş! Artık bir yerlerden başlamak lazım bu işlere ki elin gavuru yemesin kaymakları, balları. İşe evcilik, seksek, saklambaç, soygunculuk, dolandırıcılık, vurgunculuk gibi oyunlar oynamayı bırakıp “dublörcülük” oynayarak başlayabiliriz. Misal, elimde tam da bu amaca hizmet edecek bir oyun var: Stuntman Ignition... Buralarda bulabileceğinin en iyisi. Ne dersin?

EKŞIN!

Atari’nin milyonluk satışa ulaşmış Stuntman isimli oyununun devamı olan Ignition’ın yapımcısı da, dağıtıcısı da değişmiş. Hadise basit. Çevrilen Hollywood filmlerinin tehlikeli sahneleri için kiralanan bir dublör sürücüsünüz. Hikâye de zaten dublörlük dünyasının o naif ve kırılgan dünyası üstüne kurulu. Oyun boyunca kol bacak kırmadan, hayat sigortası primlerini geç ödeme kaygısına kapılmadan setten sete koşturacak, adrenalin yüklü bir duygu seline kendinizi kaptıracaksınız! Bu arada ezilen, itilip kakılan tıfıl bir delikanlıdan, Hollywood alemlerinin kralına dönüşme yolunda emin adımlarla yürüyeceksiniz.

Oyunun şık açılış videosu bize ilk fikri az çok veriyor, tema ve menüsüyle birlikte hafif Burnout tadını alıyoruz. Oyunun esas olayı olan kariyer moduna girdiğinizde, sırasıyla açılan her biri altı bölümlük altı farklı filmdeki en tehlikeli, en zorlu sahnelerin çekimini yapmaya başlıyorsunuz. Her filmin başında yapımcınız size gereken bilgileri yüzeysel olarak anlatıyor. Ardından tuhaf, eğlenceli ya da sorunlu yönetmenlerin filme ait açıklamaları ve sizden istedikleri, mantar panoda notlar halinde belirtiliyor.

Aracınızı çalıştırıp yollara düşmenizin ardından nasıl bir cehenneme geldiğinizi anlıyorsunuz. Siz zamanı kaçırmadan etrafta akan lavlar arasından hızla ilerlerken, yanan araçlar havada taklalar atarak üzerinize geliyor, patlamalar oluyor, tepenize ağaçlar devriliyor... Ama daha bu bir şey değil. Tüm bu aksiyon içinde hayatta kalmaya çalışmak işin kolay yanı. Esas mesele, yönetmeninizin taleplerini karşılayabilmekte. Araçlara ya da nesnelere çok yakın geçmek, bir şeylerin arasından, üstünden ya da içinden geçmek bunlardan bazıları. Canınız burnunuzda dolaşırken bir de yönetmenin kaprislerine katlanma kısmı var tabii. Sırf bu yüzden mesleği bırakacaktım az kalsın!

ÖLMEK DE VAR, DÖNMEK DE

Ufak bir ara gazının ardından, gelelim bölümü nasıl başarılı şekilde tamamlayacağınıza. Kısa sürede hızınızın veya yönetmeni memnun etmenin beş yıldız almanıza pek de katkısı olmadığını anlıyorsunuz. Tabii ki yönetmenin isteklerinden beşini yerine getirmezseniz bölümü geçemiyorsunuz ancak dört hata yaparak yine de beş yıldıza sahip olabilirsiniz. En iyiye ulaşmak için sahnede sizden istenenlerin haricinde hiç boş durmamalı, ara vermeden kaydırarak dönme, bir yerlerden zıplama, yakın geçme, motorla tek teker üzerinde gitme gibi hareketleri sık sık yaparak, kombine zincirini koparmamalı ve puan çarpanınızı sürekli olarak artırmalısınız. Size tavsiyem ilk







Ne iyi? Ne Kötü?
- + Türünün tek örneği
- + Düşmeyen tempo
- - Geç kalan talimatlar
- - Kısa oynanış süresi

Canını seven kaçsın, altta kalanın canı çıksın.



İşte size örnek bir üst geçit. Hem hızlı hem ekonomik.

“ASKERLİK ANILARINI ANLATIRKEN ‘HELİKOPTERDEN ATLARKEN ŞARJÖR DEĞİŞTİRİRDİM’ DİYE ATIP TUTANLAR… BİR DE BURAYA BUYURUN.

- Ceronimoooo!!!
- Buyrun, benim?



AHA, KAFASI YARILDI!

Gerçek bir dublör olmak hiç de kolay iş değil. Bu uğurda ne vatan evlatları kafalarını gözlerini kırıyor biliyor musunuz? Gül gibi delikanlılarımız bu meslek uğruna telef oluyor. Bakın mesela resimdeki şu gencimize. 500 km/s ile giden otomobilden duran TIR'a atlıyor. Akıl işi mi? Hayır. Maazallah ordan bi düşse yavrucak parçasını bulamazlar. Ama n'oldu, düşmedi, ödülü kaptı koç. Koç, koooç, maşallah.
2002 yazının beklenmedik hiti olan Hızlı ve Öfkeli filmi, bu genç sayesinde **en iyi sürüş, en iyi kadın dublör, en iyi erkek dublör, en iyi dublörlük sahnesini barındıran film** ve **bir araç ile çıkarılan en iyi iş** dallarında **“Taurus Dünya Dublörlük Ödülü”** sahibi oldu. Aferin çocuğuma. Taurus World Stunt Awards, dünyadaki en saygın dublörlük ödülünü vermesinin yanı sıra, işlerini yaparken yaralanan dublörlere de destek olan bir organizasyon. Stuntman: Ignition'da da hayli ismi geçen ödül töreninin videosunu izleyebilir, hatta başarılı olduğunuz bölümlerde bu ödülleri kazanabilirsiniz bile.



başlarda bu işleri boş verip hızı bile fazla düşünmeden sadece sizden istenenleri yapmaya ve bölümleri geçmeye bakmanız. Şimdilik kastırmak anlamsız, vakti geldiğinde zaten bunları yapabilir hale gelecek ve isterseniz geriye dönüp hatalarınızı düzeltebileceksiniz. **Zaten en temel istekleri yapmakla yetinseniz de bölümleri bir milyon kez yeniden oynamak zorunda kalacağınızdan, beş yıldız fikrine fazla kaptırmamak akıl sağlığınız açısından en doğrusu olacaktır.**

Stuntman Ignition'da sahnelerin uzun olması ve ne yapılması gerektiğinin güç anlaşılması nedeniyle bolca kötü sürpriz yaşayacak ve deneme yanılma metodunu ziyadesiyle kullanacaksınız. Oyunun en büyük handikapı bu zaten. Ukala yönetmeniniz de yapmanız gerekenleri çoğu zaman o kadar geç söylüyor ki artık o noktadan sonra ne pozisyonunuzu, ne de hızınızı ayarlama şansınız kalmıyor. Beş yüz bin kez tekrar etmeniz yetmezmiş gibi bir de set ekibi başarısızlıklarınızla dalga geçmez mi...

KESTİİİKK! ALIN ŞU SALAĞI LAVIN İÇİNDEN

Kros motosikletinden farklı özelliklere sahip otomobillere, dev tekerli araçlardan hovercraft'a kadar 25 çeşit araç kullanıyoruz oyun boyunca. Motosiklette aksiyon tuşu ile tır dorsesinin altından kayarak geçebilir ya da dev tekerleklerin **“üstü varken yanından geçmeye ne hacet”** özelliğini tercih edebilirsiniz. Araç kontrolleri mükemmel değil ama yolunuza taş koyduğunu da söyleyemem. Yalnız aksiyon tuşunun zaman zaman aylaklık ettiği gözümden kaçmadı.

Altı filmin çekimini de tamamladığınızda dünyanın ve galaksinin tek hakimi siz oluyorsunuz. Ekrandan çikolatalı pastalar, çiçekler, bikinili kızlar çıkıyor ve etrafınızı sarıyor. Ronaldinho, Messi ve Henry salonunuza çay içmeye geliyor, Roberto Carlos'u köşedeki simitçiye gönderebiliyorsunuz (gerçi bunu herkes yapabiliyor artık). Harika harika. Ama derseniz ki benim ekstralarım da olsun; hay hay, hemen size **özel reklam filmleri** veya **stadlarda özel kişisel şovlar** ayarlayalım. Buralarda daha kısa ama daha tehlikeli sahneler var ve bu kez hata yapma şansı verilmiyor. Daha keyifli olduğunu söyleyebilirim. Kariyer modunda kazandığınız ekstra malzemelerle kendi setinizi hazırlamak isterseniz ise Constructor mod size boş bir arena veya stadyum tahsis edebilir. Tabii ki tasarımı oldukça zorlaştıran kamera açılarına katlanmayı göze alırsanız.

Oyundaki menü sistemi, genel görsel özellikler, sesler ve ses efektleri de kurul kararına kalmadan sınıfı geçiyor. Oyun, elli milyon deneme den dolayı başarı ve özgüven duygularınızı incitmesinin yanı sıra kendisini oynatmak için azıcık sabır ve bir dirhem de mükemmeliyetçilik duygusuna ihtiyaç duyuyor şimdi, yalan yok. **Ama kabul etmek lazım ki türünün tek örneği olması ve temposunun hiç düşmemesi Stuntman'i oynanmaya değer bir oyun yapıyor.** Aman kaskınızı takmayı ihmal etmeyin. **MEGAEMİN™**

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Ölüm kalım meselesi değil ama her macera gibi denemeye değer.

7.1

PS3 · 360

> **Yapım:** Paradigm > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat > **Yaş sınırı:** 13 > **Dual Shock:** Var **60 Hz modu:** Yok > **Hoparlör desteği:** Stereo > **Zorluk:** Normal > **İngilizce gereksinimi:** Normal > **Multiplayer:** Var > **Diğer sistemler:** PS3, Xbox360 > **Web:** www.thq-games.com/uk > **Alternatif:** Stuntman, Burnout Revenge, Full Auto

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

EY YORGUN YOLCU… BU LİSTE, ARADA BİR OYUN DÜNYASINDA YALNIZ BAŞINA DOLAŞIP TEKRAR OYUNGEZER'E DÖNDÜĞÜNÜZDE SANA YOL GÖSTERSİN DİYE HAZIRLANDI.

OGZ TOP 5
KUŞLARIN BİZE YAPILDIĞINI "FISILDADIĞI" EN ŞAHANE FPS'LER

1. **ALIENS VS PREDATOR 3** (Marine bölümlerinde altımıza iki don giymeyi düşünüyoruz.)
2. **COMMAND & CONQUER RENEGADE 2** (CryTek Engine ile yapılıyor.)
3. **BATTLEFIELD 3** (Aynı anda 32'şer 8 takım kapışacak!)
4. **HIDDEN & DANGEROUS 3** (Modern zamanlarda geçecek.)
5. **MIRROR'S EDGE** (İlk kez bir FPS'de Prince of Persia tarzı bir oynanış göreceğiz.)



OGZ TOP 5
EN ÇOK "KEŞKE YAPILSA" DEDİĞİMİZ OYUNLAR



1. **GRIM FANDANGO 2** (Tim Schaefer LucasArts'la yolları ayıralı çok oldu.)
2. **PLANESCAPE TORMENT 2** (Ulu firma Black Isle kapandı, yapımcılar dört bir yana dağıldı.)
3. **UNDYING 2** (Herkes oyuna bayıldı. Ama çok az orijinal kopya satılınca yapım ekibi dağıtıldı).
4. **SANITARIUM 2** (Hikayesi muhteşem bir şekilde bitmişti, uzatıp bozmamalı)
5. **DUKE NUKEM FOREVER** (Ehe mehe! İşte bu da oyun dünyasının en büyük şakası!)

OGZ TOP 5
EN KÖTÜ RAGDOLL ÖLÜM MODELLERİ



1. **FBI HOSTAGE RESCUE** (Ölenler yerde ikiye bükülmüşken, birden ortadan ikiye ayrılırdı.)
2. **HITMAN 1** (Kol ayrı, bacak ayrı yere giderdi.)
3. **THE ELDER SCROLLS 4 OBLIVION** (Sonsuza kadar yokuş aşağı kayarak, ufukta kaybolurlardı.)
4. **MEDAL OF HONOR AIRBORNE** (Ölürken bir uzvu bir yere takılırsa, askerin o uzvu sonsuza doğru uzardı.)
5. **THIEF: DEADLY SHADOWS** (Aslan gibi yiğit nöbetçiler, tek bir zopa darbesiyle çürük patates çuvalına dönerdi)

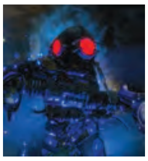
FPS *(First Person Shooter)*

MUTLAKA ALIN!



HALF-LIFE 2: ORANGE BOX
PC, 360, PS3

İnanılmaz, ama Gordon Freeman'ın yeni maceraları tek pakette! Half-Life 2, Episode 1, 2, Team Fortress 2, üstüne de şekerleme olarak Portal. Gelmiş geçmiş "verdiğiniz parayı en çok hak eden" oyun paketi bu olsa gerek. İçerdiği "yapım belgeselleri" kıvamında ekstraları ve her şeyi didik etmeyi sevenleri ödüllendiren "Achievement" sistemiyle, ömrü iki katına çıkıyor. Aman dikkat, bu turuncu kutuyu final haftasında falan açmayın, içinden çıkamazsınız.



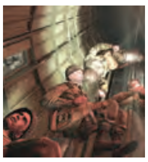
Bioshock
PC, 360
Bu bir çocuk oyunu değil, son yılların en sarsıcı oyunu. Felsefi göndermeleri, hikâye derinliği ve tüylerinizi ürpertecek sahneleriyle, tam bir şaheser!



Halo 3
360
Hayır, dünyanın en iyi oyunu değil! Ama biraz fazlaca "abartılmış" bir oyun olsa da, konsol FPS'leri arasında en iyisi. Xbox 360 sahipleri bu oyunu kaçırmamalı.



STALKER: Shadow of Chernobyl
PC
Ruslar oyun yapmayı biliyor, ama alıştığımız şekilde değil! Sizi hiçbir şekilde hazırlamadan yabani ve ölümcül bir dünyaya bırakıyor STALKER.



Medal of Honor Airborne
PC, PS3, 360
Allied Assault'tan sonra bir türlü kendine gelemedi. Airborne ile biraz da olsa bir kıpırdanma söz konusu. Nazi tekmelemek isteyenlere.



Unreal Tournament 2004
PC
Gelecek ay *UT3* yerini alana kadar, deathmatch türünün oyununun babası UT2004. Gelişmiş modlama seçenekleriyle UT2004, hala kral.



Chronicles of Riddick
PC
Kıymeti bilinmedi bu müthiş oyunun. Riddick'in bu macerası, filmlerinden bile daha iyiydi. Yumruk yumruğa dövüş sistemi özellikle.

STRATEJİ

MUTLAKA ALIN!



MEDIEVAL 2 TW: KINGDOMS
PC

Medieval 2 zaten iyiydi, ama Kingdoms onu da aşmayı başarmış. Amerika'nın keşfi, Teutonik Şövalyeler, Britanya ve Haçlı Seferi kampanyalarıyla, 75 saatten fazla oynanışıyla bir ek görev paketinden ziyade, dört ayrı oyun Kingdoms. Taktik haritada büyük kararlar verirken kafanızı patlatacak ve nihai savaşta süvarilerinizi düşman saflarına gümbürdeyerek çarptığında içinizi titretecek, orta okulda nefret ettiğimiz tarihi sevdirecek kadar güzel.



World in Conflict
PC, 360
Üretim, üs ve kaynak yönetimini unutun. WiC stratejinin en saf hali. Kısıtlı miktarda kaynakla ve sürekli çatışarak kazanmanız gereken bir savaşa hazır olun.



Company of Heroes
PC
Bir strateji oyununda, aksiyon oyunlarına taş çıkartacak bir efekt, heyecan ve aksiyon(!) fırtınası yaşatmıştı CoH bize. Bu ay ek görev paketi de geliyor.



Gal. Civilizations 2: Dark Avatar
PC
Civilization 4, biraz yer aç şöyle... GalCiv, uzayda geçen, bir imparatorluğun her şeyine dikkat ettiğiniz, müthiş bir STS.



Supreme Commander
PC
Binlerce robotun birbirine girdiği epik savaşlar, nükleer patlamalar, devasa robotlarla benzeri olmayan bir strateji.



C&C 3: Tiberium Wars
PC
Eski C&C havasına sadık, ama yeni nesil grafiklerle ve FMV ara videolarla süslenmiş bir strateji. Ha, bir de Kane geri döndü!



Rise of Nations
PC
GZS türünün Civilization'a en fazla yaklaştığı oyundu Rise of Nations. Her oyuncunun kendi taktiğini yapabildiği çok oyuncu desteğiyle hâlâ bir klasik.

AKSİYON

MUTLAKA ALIN!



ZELDA: TWILIGHT PRINCESS
Wii

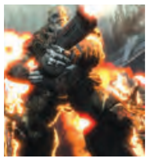
İşte size masal gibi bir oyun! Gerçekten, Nintendo Wii almak için en iyi sebep Twilight Princess. Uzaktan bakıp da "ne bu çocuk oyunu gibi" diyenler, hayatlarında büyük bir eksiklik hissetmeli. Birkaç saatte bir oyuna eklenen yeni oyun öğeleri sayesinde sık sık yenilenen oynanışı, asla sıkılmamanızı sağlıyor. Neredeyse 100 saat boyunca hiç sıkmayan ve bu yüzden Wii sahibi olmayanların kıskanması gereken bir oyun Legend of Zelda:Twilight Princess.



Stranglehold
PC, PS3, 360
Utanmaz bir Max Payne taklidi olsa da, Stranglehold hikayesi ve insanı yerinden hoplatan, azdıran aksiyonu ve atraksiyonlarıyla oynanmayı hak ediyor.



God of War 2
PS2
Aksiyon kahramanları var, bir de Kratos var. 3 yıllık mazili bir karakter olsa da, herhalde aksiyon oyunları içinde onun eline su dökebilecek bir babayiğit çıkmaz.



Gears of War
360
Yiiihaaa! Siz bu satırları okuduğunuz sırada, Gears of War PC'ye de çıkmış olacak! Kas yığını ana karakterini bile sevebiliriz. Tabii ki bilgisayarlarımızı ağlatmazsa.



Ninja Gaiden Sigma
PS3
Ninja olduğunuzu hissettiren, hareketleri gözle takip etmekte zorlandığınız bir oyun NGS. Aynı zamanda, tüm zamanların en zor oyunlarından birisi.



Resident Evil 4
Wii, PS2, GC, PC
PlayStation 2'de bir başka, Wii'de bir başka güzel RE4. WiiMote'la nişan almanın oyuna katkısı büyüktü. Ama PC versiyonundan uzak durmalısınız.

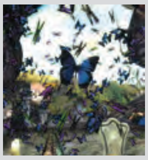


Lost Planet
PC, 360
PC'de sadece en üst düzey ekran kartlarından birisine sahipseniz almanız gereken bir oyun Lost Planet. Kar efektleri küresel ısınmayı arattıracak cinsten.

RYO (Rol Yapma Oyunu)



NWN 2: Mask of the Betrayer
PC
Daha karanlık bir atmosfer ve daha dolu içeriğiyle, NWN2'yi bile aşan bir ek görev paketi olmuş Mask of the Betrayer. Bravo Obsidian!



TES 4 Oblivion: Shivering Isles
PC, PS3, 360
Deliliğin iki yüzüyle karşılaşacağınız, anormal bir boyutta devam ediyor Oblivion. TES4'ün hastalarının mutlaka alması gerekiyor.



Final Fantasy XII
PS2
Final Fantasy serisinin tüm büyüsünü taşıyan son FF, rengarenk bir dünyada geçiyor. Karakterler eski oyunlardan daha zayıf olsa da, yine de bir şaheser.



Fable: The Lost Chapters
PC, XBOX
Bu masalı çekici kılan şey, yaşayan köyleri, her an sırtınızdan bıçaklamaya hazır yol arkadaşları ve ilerledikçe güzelleşen öyküsüydü.



Baldur's Gate 2: Shadows of Amn
PC
Özledik seni be Baldur'un kapısı. Zaten Bioware'i de EA satın aldı, şimdi iyice suya mı düştü bizim Baldur's Gate 3 hayalleri? Ha?

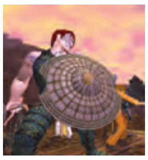
DVO (Devasa Online)



World of Warcraft
PC
Bu oyun nedir acaba? Hiç duymadık. . . Valla bak, yeni çıkmış falan olmasın? Allah Allah. . . SESİMİZİ DUYAN YOK MU? BİRİ DÜNYAYI BU OYUNDAN KURTARSIIIN!



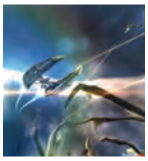
LotR: Shadows of Angmar
PC
Filmlerle değil, kitaplarla paralellik taşıması bir artı. İlginç özellikleriyle, WoW'dan sonra, ona benzer bir oyun arayanlara yönelik bir DVO.



Everquest 2
PC
WoW ve benzerlerini basit bulanların kaçış noktası Everquest 2. İlk oyundan çok daha derin olan oyun EQ2, oyuncuları yepyeni bir dünyaya sokuyor.



Guild Wars
PC
Hem kolayca öğrenilmesi, hem de hikaye bazlı oynanışıyla, DVO'yu sevmeye başlamak için ideal bir oyun. Tabii aylık ücretinin olmaması da büyük bir artı.



Eve Online
PC
Henüz Elite Online yapılmamış olsa da, Eve Online bu hayale en yakın oyun. Sadece çok ciddi DVO oyuncularının gireceği derinlikte bir oyun.

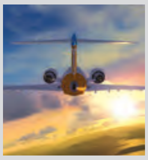
SİMULASYON



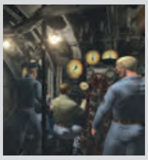
Ace Combat 5
PS2
Konsollarda mumla arasanız bulamayacağınız bir oyun: Oynanışı ve atmosferiyle dört dörtlük bir simulasyon. Ama şu Belkan neresidir be birader?



IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles
PC
Uçuş simulasyonlarının sayısı giderek azalsa da, kalanların kalitesi çok yüksek. Yıllardır devam eden IL2 serisinin son üyesi, üstün bir oyun.



Microsoft Flight Simulator X
PC
Usta-çömez her kesime ve her yaş grubuna hitabeden, her simulasyoncunun koleksiyonunda bulunması gereken bir oyun FSX.



Silent Hunter 3
PC
Uçakların homurtulu dünyası size göre değilse, denizaltıların sessiz ve acımasız dünyasını mutlaka tatmalısınız. Ödüllendiren oynanış sizi başında tutuyor.



Freespace 2
PC
Ne yazık ki devamı gelmeyecek, o süpernovadan kaçış sahnesi gibi bir sahne göremeyeceğiz. Sadece uzayı gördüğünüz bir oyun için fazlasıyla atmosferikti.

YARIŞ



Colin McRae Dirt
PC, PS3, 360
Merhum Colin McRae'nin adını kullanan belki de son oyunun sürüş dinamikleri biraz havada kalsa da, görsel olarak yarış oyunları arasında en iyisiydi.



Trackmania United
PC
Artık online ve oyun cemaati (community) opsiyonları da olan Trackmania, saf eğlence sunuyor. O kadar hızlı ki, yarışırken yüzünüz buruşacak.



NFS Most Wanted
PC, PS2, PS3, 360
Son dönem NFS'lerin bizce en iyisidir Most Wanted. Polisleri ekmek için yaptıklarınızla, hikayesiyle ve modifikasyon seçenekleriyle, tam kıvamındadır.



Gran Turismo 3 A-Spec
PS2
Tabii ki GT4'ü de alın oynayın ama köklerinizi de unutmayın. Uzun süre önce PS2'lerimize giren A-Spec hala çıkartılıp oynanır.

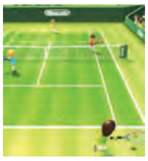


Wipeout Pure
PSP
Soluk soluğa bir yarış oyunu, belki de PSP'nin en iyi oyunlarından biri. İki yanından da düşebileceğiniz darbir yolda, arkadan füze yağarken nasıl yarışacaksınız?

SPOR



Football Manager 2007
PC, PSP, 360
Saatlerinizi çıtır çıtır yiyen bir numaralı oyun olan FM'in son versiyonunda tonla gelişme var. 15 yıldır en iyi futbol menajerlik oyunu.



Wii Sports
Wii
Ailenizle birlikte oynayabileceğinizi yegane oyun. Tenisi oynayıp da bırakabilen olmadı henüz. Tek riski, aileye kaptırınca bir daha Wii'nizi boş bulamamak.



FIFA 08
PC, PS2, PS3, 360, Wii, DS, PSP
EA FIFA'yı oynanış olarak doğru yere taşımaya başladı. PES'e benzeyen kontroller, nispeten düzgün top fiziğiyle şimdiye kadarki en iyi FIFA.



Fight Night Round 3
PS2, PS3, 360
"Dün gece ağzını yüzünü kırdım sevdiceğin" adlı bu oyunumuz, yeni nesil konsollarda görebileceğiniz en güzel insan modellemelerine sahip bir boks oyunudur.



PES 6
PS2, 360, PC, DS
Fazla söze gerek yok. Ülkemizdeki tüm PlayStation kafeleri "PES kafeye" çeviren, yeşile boyayan oyun. Ne zaman bıkacak, ne zaman bırakacağız bilmiyoruz.

MACERA



Sam & Max Season 1
PC
Gerçekten deliler. Akıllı gözüken köpek bile deli! Kısacık 6 bölümden koskoca 18 saatlik bir adventure yaptılar. İkinci sezon da başlıyor!



Phoenix Wright: Ace Attorney
DS
Bir avukatsınız ve durum ne kadar imkansız gözüksün, müvekkilinizin suçsuzluğunu ispatlamak zorundasınız.



Penumbra Overture
PC
Dizi-oyun formatında çıkan bir serbest yapım olan Penumbra, FPS kamerasıyla dolaştığınız, kapıyı desteklemek gibi fiziksel bulmacalarla dolu bir oyun.



The Longest Journey
PC
The Longest Journey'nin bizi hayran bırakan yanı April adlı sıradan bir kızın fantastik bir maceraya dönüşen hikayesiydi.



Still Life
PC
Ürkütücü bir atmosfer, gizemli karakterler, çözülmedikçe gözünüzde uyku bırakmayan bulmacalar... Still Life'ı özetlemek çok zor, bırakmak daha da zor.

AYIN ALTIN OYUNLARI



World in Conflict



The Orange Box



Heavenly Sword

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

İnanılmaz bir oyun ayına girmiş bulunuyoruz. Paracıkları hazırlayın, çünkü aşağıda gördüğünüz oyunlar hayatınızı işgal etmek üzere!

KASIM

Oyun	Platform	Oyun	Platform
ACE COMBAT 6	360	MERCENARIES 2	PC, PS3, 360, PS2
BEOWULF	PC, PS3, 360	METROID PRIME 3	Wii
CALL OF DUTY 4	PC, PS3, 360	RESIDENT EVIL UMBRELLA CHRONICLES	Wii
CRYSIS	PC	ROCK BAND	PS3,360
EMPIRE EARTH 3	PC	SILENT HILL ORIGINS	PSP
FIFA MANAGER 08	PC	SIM CITY SOCIETIES	PC
FOOTBALL MANAGER 08	PC	SUPER MARIO GALAXY	Wii
GEARS OF WAR	PC	SUPREME COMMANDER EXP.	PC
HAZE	PS3	SW FORCE UNLEASHEAD	PS3, 360, PS2, PSP, DS
KANE & LYNCH	PC, PS3, 360	SYPHON FILTER: LOGAN'S SH.	PSP
LAIR	PS3	THE SIMPSONS	PS3, 360, PS2, PSP, DS
LOST ODYSSEY	360	UNREAL TOURNAMENT 3	PC, PS3
MASS EFFECT	360	ZELDA: PHANTOM HOURGLASS	DS

ARALIK

Oyun	Platform	Oyun	Platform
LEFT 4 DEAD	PC, 360	ZACK & WIKI	Wii
UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE	PS3		



Tedbil-i mekanda ferahlık vardır derler, hiç duymuş muydunuz? Hemen kurulayım yeni mekanıma… Ooohh, bir de kola açayım... Siz de içecek birşeyler ister misiniz? Ne de olsa yeni evimizde sizleri iyi ağırlamamız lazım. Hoş siz de 'önemli olan mekan değil, içindeki insanlardır' diye düşünenlerdenseniz birlikte yine çok güzel vakit geçireceğimizi garanti ediyoruz. E hadi o zaman lafı uzatmadan başlayalım, ne de olsa birbirimizi uzun zamandır tanıyoruz.

Sakın 'amanın o da ne, kaç ay oldu ***Bioshock*** çıkalı!' demeyin… Demeyin, çünkü darılırım. Eğer bu oyun hakkında üç beş kelime de olsa bir şey yazamasaydım fena halde içimde kalırdı, kendisine ayrılan her bir sayfayı sonuna kadar hak edecek bir oyun çünkü. Eminim ki aranızda oyunu yeni yeni oynamaya başlayacak olanlar da vardır, onları da düşünün azıcık. Hem büyük ihtimalle oyunu oynuyor olsanız da 'aaa bu toniği böyle mi elde ediyorduk?' diye düşünmenizi sağlayacak bir yazı oldu. Mutluyuz, gururluyuz kısacası :)

İkinci oyunumuz ise bu ayın bombalarından biri olan ***Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer***. Genişleme paketleri ana oyundan daha iyi olduğunda çok seviniyorum, yapımcıların oyunculara duyduğu saygının, hatalarından ders almalarının bir göstergesi bu çünkü. Bu yazı da sizlere NWN hastası Erce hazırladı.

Her zaman olduğu gibi bu köşedeki yazılarla ilgili düşüncelerinizi, sorularınızı, önümüzdeki aylarda karşılaşmak istediğiniz yazıları e-posta yoluyla gönderebilirsiniz. Adresim **eser@oyungezer.com.tr**, çekinmeyin sakın. Gelecek aya kadar, farewell!
ESER GÜVEN



BIOSHOCK

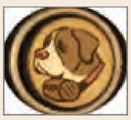
DERSİMİZ TONİKLER, PLASMİDLER VE ARAŞTIRMALAR...

Uzunca süredir çıkmasını beklediğiniz bir oyuna kavuşup, tadını çıkara çıkara, yavaş yavaş oynamanın keyfi bambaşka. "Başına oturdum mu 10 saat kalkmayayım, koştura koştura bitireyim" diye düşünmeden, her ekranda etrafı büyük bir heyecanla seyretmenin, sesleri hissetmenin, tüm günlükleri tek tek dinleyip üzerlerinde düşünmenin keyfi... Bu oyunu o kadar yavaş oynadım ki, her yerini adım adım anlatabilirim. "Kapıdan girdikten sonra sola doğru yirmi derece açıyla dönün, on dört adım sonra karşılaşacağınız cesedin üzerini arayın" diyebilirim. Ama bunu yapmayacağım çünkü o müthiş keyifli keşif kısmını size bırakıyorum. Onun yerine oyun zevkinizi tümden etkileyecek başka alanlara gireceğiz sizinle. Seçim yapmanızı, karar vermenizi kolaylaştırmaya çalışacağız.

TONİKLER

Hemen bir anlaşma yapalım sizinle. "Benimkisi cin tonik olsun" esprisi hiç de yaratıcı değil, hemen uzaklaştırın onu aklınızdan. Daha güzel şeyler düşünün, konumuz Bioshock tonikleri çünkü. Oyundaki tüm toniklere erişim sağlayabilmeniz için öncelikle onlarla nerede karşılaşacağınızı, neler yapmanız gerektiğini bilmeniz gerek. Üçüncü sütunlar tam da bu görevi görüyorlar, orada yazan satır size tonikle sırasıyla nerelerde karşılaşacağınızı gösterecek. Yanında "araştırma" yazan tonikleri yalnızca fotoğraf araştırmaları sayesinde elde edebilirsiniz ki hangi araştırma hangi toniği verir sorusunun cevabı sizi "araştırmalar" kısmında bekliyor olacak. Yanında "U-Invent" yazan 3 toniği sadece U-Invent istasyonlarında, gerekli malzemeler varsa üretebilirsiniz.

Fiziksel Tonikler

	Tonik	Nerede
	**Natural Camouflage** Sabit durduğunuz zamanlarda görünmez olmanızı sağlayan müthiş bir tonik.	* Araştırma
	**Hacker's Delight** Başarılı kırma işlemlerinden sonra az da olsa sağlık kazanırsınız.	* Medical Pavillon * U-Invent * Point Prometheus
	**SportBoost** İngiliz anahtarı ile verdiğiniz zararı ve hareket hızınızı arttırır.	* Araştırma * Araştırma
	**Security Evasion** Kameraların sizi fark etmesi daha uzun zaman alır.	* Arcadia * Hephaestus
	**Bloodlust** İngiliz anahtarı ile zarar verdiğinizde az da olsa sağlık ve EVE kazanırsınız.	* U-Invent
	**Booze Hound** Alkol kullandığınızda EVE'iniz azalmaz, artar.	* U-Invent
	**Scrounger** Konteynırlarda bulduğunuz malları beğenmezseniz tekrar arama yapıp, yeni şeyler bulmayı umut edebilirsiniz.	* Araştırma
	**Extra Nutrition** Yiyecek içecekler daha fazla sağlık ve EVE kazandırır.	* Neptune's Bounty * Fort Frolic * Araştırma
	**Medical Expert** Sağlık paketlerinin verdiği sağlık miktarını arttırır.	* Neptune's Bounty * Fort Frolic * Apollo Square
	**EVE Link** Sağlık paketleri aynı zamanda EVE de kazandırır.	* Medical Pavillon * Farmers Market

Mühendislik Tonikler

Tonik	Yer	Tonik	Yer
Speedy Hacker Kırma girişimi sırasında sıvının daha yavaş akmasını sağlar.	* Medical Pavillon * Olympus Heights	**Shorten Alarms** Alarmların sürelerini kısaltır.	* Neptune's Bounty * Hephaestus
Security Expert Kamera, bot ve taret kırma girişimi sırasında sıvının akışını yavaşlatır.	* Medical Pavillon * Araştırma	**Hacking Expert** Alarm ve aşırı yüklenme karolarının sayısını 1 azaltır (iki tane kullanırsanız 2 azaltır).	* Arcadia * Fort Frolic
Focused Hacker Aşırı yüklenme karolarının sayısını 2 azaltır (iki tane kullanırsanız 4 azaltır)	* Neptune's Bounty * Apollo Square	**Safecracker** Kasa kırma girişimlerinin zorluğunu azaltır.	* Arcadia * Point Prometheus
Prolific Inventor U-Invent istasyonlarında yarattığınız nesnelerin sayısını iki katına çıkarır.	* Apollo Square	**Alarm Expert** Alarm karolarının sayısını 2 azaltır (iki tane kullanırsanız 4 azaltır).	* Fort Frolic * Point Prometheus
Clever Inventor U-Invent istasyonlarında gerekli bileşen sayısını 1 azaltır (tek bileşenlilere etki etmez).	* Olympus Heights		

Savaş Tonikleri

Tonik	Yer	Tonik	Yer
Photographer's Eye Araştırma işlemini hızlandırır.	* Farmers Market * Araştırma	**Elektric Flesh** Elektriğe karşı direncinizi ve elektrik saldırılarınızın gücünü arttırır. Önemli bir tonik.	* Fort Frolic * Olympus Heights
Wrench Jockey İngiliz anahtarı ile verdiğiniz zararı arttırır.	* Medical Pavillon * Araştırma	**Armored Shell** Zırhınızı güçlendirir.	* Medical Pavillon * Olympus Heights
Static Discharge Yakın dövüş silahı ile vurulduğunuzda etrafa elektrik alanı yayar.	* Medical Pavillon * Araştırma	**Wrench Lurker** İngiliz anahtarı ile dikkat çekmeden yaptığınız saldırıların zararını arttırır.	* Neptune's Bounty * Hephaestus
Damage Research Araştırma sonucu elde ettiğiniz zarar bonusunu arttırır.	* Hephaestus * Point Prometheus	**Frozen Field** Buz saldırılarının gücünü arttırır.	* Fort Frolic * Hephaestus

Püf Noktaları

İngiliz Anahtarı Deyip Geçmeyin

Birçok zaman kendinizi EVE'iniz bitmiş, cephaneniz tükenmiş, parasız halde bulacaksınız. Korkmayın, hepimizin başına geliyor. Bu anlarda güvenebileceğiniz tek silah elinizde İngiliz Anahtarı, aşağıdaki Toniklerin tümünü donanarak müthiş güçlü bir silah haline getirebilirsiniz:
SportBoost: Bu tonik sayesinde silahınızı daha hızlı savurabilirsiniz.
Bloodlust: Silahınızla düşmana vurduğunuzda EVE ve sağlık kazanırsınız.
Wrench Jockey: Silahınızın verdiği zararı arttırır.
Wrench Lurker: Sessizce yaklaştığınız düşmanlara verdiğiniz zararı arttırır.

Sistem Kırmak

Oyundaki tüm mekanik aksamlarının (güvenlik robotları, alışveriş makineleri vs) sistemlerini kırmanız ve onları daha faydalı hale getirmeniz mümkün. Çıkacak olan ilk ekrandaki zorluk seviyesi, akış şemasındaki alarm karolarının, aşırı yüklenme karolarının, hızlandırma karolarının sayısına ve sıvının akış hızına göre artacaktır. Yüksek seviyedeki sistemleri kırmakta oldukça zorlanabilirsiniz, ancak Otomatik Kırma Aracı sayesinde sistem zorluğu ne olursa olsun anında giriş yapabilirsiniz. O yüzden bu araçları yalnızca en zor sistemlerde kullanmak üzere saklayın.



PLASMİD'LER

Bioshock'un can damarı. Sınırlı sayıda plasmid yuvası, aralarından seçim yapmanız gereken birçok plasmid. Aklınıza estikçe değişim yapamayacağınız için doğru kararlar vermeniz, oyunda ilerleyiş hızınızı elbette etkiliyor. 'Ah keşke diğerini alsaydım' diye dövünerek oynamak hiç de eğlenceli olmuyor, söyleyeyim. E o zaman plasmidleri tanıyalım ki seçim yapmamız kolay olsun değil mi? İkonlarına bakıp 'aaa ne komik' diye plasmid seçenler bu kısmı okumasalar da olur :)

Electro Bolt

Tek kelimeyle **mükemmel** bir plasmid. Yeri doldurulamaz, tüm gençlerin rüyası, yaşama sebebimiz. Abartmıyorum, bu plasmid oyunu öyle kolaylaştırıyor ki inanamazsınız (yok yok, inanırsınız). Efendim öncelikle bu elimde görmüş olduğunuz plasmid sayesinde parmak uçlarınızdan elektrik çıkmakta ve karşınızda düşmanı sersemletmektedir. Sersemlemiş olan düşmanlar



saldırılarınızdan çok daha fazla zarar görürler (özellikle kafalarına İngiliz anahtarını geçirdiğinizde). Mekanik düşmanlar sersemlediklerinde yanlarına yaklaşıp kırma işlemine başlayabilirsiniz. Ayrıca bazı kapıların yanlarında göreceğiniz, kıvılcımlar saçan kontrol panellerine bu plasmidi kullanarak abrakadabra dediğiniz zaman az önce yerinden bile kıpırdamayan kapılar sizi içeri buyur edeceklerdir.

Eğer saldıracağınız düşman suyun içinde duruyorsa, bu plasmidi su üzerinde kullanarak düşmanı çarpabilirsiniz. Eğer siz de suyun içinde duruyorsanız zarar göreceğinizi unut-



mayın ama (yalıtkan biri değilsiniz). Yapabileceğiniz eğlenceli şeylerden biri düşmanları Incinerate kullanarak yakmak, suya koştuklarında ise beyinlerine elektrik vermek olabilir.

Electro Bolt'un üç seviyesi mevcuttur, bunlardan ilki Welcome to Rapture bölümünde, ikincisi Arcadia'da (120 Adam), üçüncüsü ise Olympus Heights'ta (150 Adam) bulunur. Seviye arttıkça düşmanların sersem kalma süresi de artar.

Incinerate!

Nam-ı diğer "adamı cos diye yakarım" plasmidi. Bence fena halde Electro Bolt'un gölgesinde kalıyor, az sayıda plasmid yuvam varken çok nadir kullanmaya ihtiyaç duydum. Yine de bu, işe yaramaz bir plasmid olduğu anlamına gelmiyor. Bir kere bu plasmidi ilk aldığınızda öğreneceğiniz üzere buzları eritebiliyorsunuz.



Bazı kapıların ve konteynırların buzlarla kaplı olduğunu göreceksiniz, bu kapıların arkasında da çoğu zaman oldukça yüklü eşyalarla karşılaşıyorsunuz. Sonracığıma, suyun nasıl kaldırma kuvveti varsa, ateşin de yayılma kuvveti var. Yaktığınız nesneler veya düşmanlar, başka nesne veya düşmanlara temas ettiklerinde ateş yayılıyor ve özellikle de etrafta patlayıcı maddeler varsa ortam tam şenlik alanına dönüyor. Ayrıca yerde yakıt gördüğünüzde tutuşturabiliyor ve üzerinde duranların da yanmalarını sağlayabiliyorsunuz.

Ancak... Arcadia bölümünde alacağınız Chemical Thrower silahı zaten temel olarak napalm yakıtı kullanıyor ve o da etrafı yakma yeteneğine sahip. Dolayısıyla belli bir noktadan sonra bu plasmid için yuva ayırmanıza gerçekten hiç gerek kalmıyor.

Incinerate'in de üç seviyesi mevcut; ilki Medical Pavillon'da, ikincisi Fort Frolic'te (80 Adam), üçüncüsü ise Point Prometheus'ta (150 Adam) olan bu plasmidin seviyesi arttıkça düşmana verdiği yanma zararı da artacaktır.



Telekinesis

Hem plasmid olsun, hem de eğlenceli olsun mu dediniz? Sizi hemen şu kenara alalım, bu plasmid tam da aradığınız eğlenceyi sunma kapasitesine sahip. Bu plasmid ile kısaca büyüklüğü ne olursa olsun nesneleri zihin enerjinizi kullanarak hareket ettirebilir, havada tutup fırlatabilirsiniz. Diyelim ki karşınızda bir Nitro Splicer var ve size el bombası fırlatıyor. Hiç sorun değil, bombayı havada yakalıyorsunuz ve Nitro'nun kafasına geri fırlatıyorsunuz. Diyelim ki tavandaki delikten görebildiğiniz bir sağlık paketi var, hemen fışşşt diye çekip yanınıza indiriyorsunuz. Hatta yaratıcılığınızı konuşturarak harikalar yaratmanız da mümkün: örneğin bir varil buluyorsunuz, üzerine dört beş tane mayın fırlatarak yapıştırıyor ve bu mayın varilini bir Rosie'ye fırlatarak oyunun en güçlü rakiplerinden birini tek vuruşta yere indirmenin keyfini yaşıyorsunuz. Rosie'lerin size fırlatacağı bombaları da onlara karşı kullanabileceğinizi eklemeye gerek var mı acaba?

"Top 10 Plasmids" programımızda iki numara, Telekinesis. Maalesef tek seviyeye sahip kendileri.



Enrage

Enrage plasmidini üzerinde kullandığınız düşman, sanki ona 'var ya, şu yanındaki dost bildiğin şahıs senin hakkında şöyle böyle dedi' demişsiniz gibi işi gücü bırakacak ve kendi yandaşlarına saldıracaktır. Hani olur da etrafınızı düşmanlarla sarılı durumda bulursanız işe yarayabilir ya da sırf meraktan, 'dur bakayım nasıl oluyormuş' şeklindeki düşüncenizin cevabını almak amacıyla kullanılabilir. Bunun dışında hiç de yararlı bir plasmid olduğunu söyleyemem, plasmid yuvalarınıza yazık.

Ha sakın merakınızı gidermek için etrafta sadece bir düşmanın olduğu bir anı seçmeyin, EVE'inize yazık olur, başka da bir şey olmaz.
Neyse ki bu plasmid de tek seviyeye sahip, on seviye de olsa pek bir işe yaramazdı.

Hypnotize Big Daddy

"Ne şirin Big Daddy'ymişsin sen öyle... Canım, canım... Bundan sonra dost muyuz? Bak şu amcalar beni dövüyor, bi yardım eli uzatsan da haklarından geliversek" şeklinde açıklanabilecek güzide bir plasmid. Big Daddy'nin



kafasına atıyorsunuz bu plasmidi, 90 saniye süresince kişisel korumanız rolünde etrafta ne kadar düşman varsa temizleyiveriyor. Tek avantajı bu mu peki, elbette değil. Yaratıcılığınızı konuşturduğunuz taktirde bu plasmidden oldukça fayda sağlayabilirsiniz.

Oyunda öldürülmesi en zor düşmanların Big Daddy tayfası olduğu konusunda hemfikirizdir sanırım.
Bu plasmidi kullanıp Big Daddy'i düşmanların üzerine salarak zarar görmesini sağlayabilirsiniz. Sağlığı yarıya düşmüş bir Big Daddy'i öldürmek çok daha kolay olacaktır haliyle. Big Daddy korumalığınıza başladığı anda Little Sister havalandırma deliğine kaçacak ya da başka bir Big Daddy'e sığınacaktır. Big Daddy hipnotize halinden çıktığında saldırgan duruma geçmiyor ve yeni bir Little Sister çağırıyor. Bu sayede dilediğiniz sayıda Little Sister fotoğrafı çekip araştırmanızı ilerletebilirsiniz.
Bu plasmidin ikinci seviyesi 3 dakikalık koruma sağlıyor, dokuz Little Sister kurtardıktan sonra Fort Frolic'te hediye olarak alabiliyorsunuz.



Target Dummy

Bu plasmidi pek sevmedim ben. Hatta deneme amacı dışında kullanmadım bile. Mantığı düşmanların sizin yerinize yerleştirmiş olduğunuz Dummy'e saldırması. E bunun yerine Enrage kullansak, birbirlerine saldırsalar daha şeker olmaz mı? Bence olur. Ama olmasa da olur. Bu plasmidle yapabileceğiniz en iyi numara mayının üzerine yerleştirmek, böylece cazibesine kapılan düşmanın havaya uçmasını sağlamak. Hoş uçsa da olur, uçmasa da. Bir sonrakine geçelim lütfen.



Winter Blast

Ofansif açıdan son derece güçlü, son derece etkili bir plasmidle karşı karşıyayız. Bu plasmid sayesinde karşınızda düşmanı dondurabilir ve erimeden önce saldırarak paramparça edebilirsiniz. Düşman ne kadar güçlüyse erimesi de o kadar hızlı olacaktır, bu yüzden biraz dikkatli olmanız lazım. Bu yöntemin en büyük dezavantajı parçalanmış buz kalıplarının cesede benzer bir yanının kalmaması, dolayısıyla herhangi bir ganimet elde edememeniz. Bunu kullanacağıma sevgili Electro Bolt'umla sersemletirim, daha iyi.

Yine de bu plasmidin en güzel kullanım alanı mekanik düşmanlar, bu sayede yanlarına sorunsuzca yaklaşıp kırma girişiminde bulunabilirsiniz. Daha uzun donma süresi sağlayan ikinci seviyesi Fort Frolic'te (100 Adam), daha da uzun donduran üçüncü seviye ise Olympus Heights'ta (150 Adam) bulunuyor.



Security Bullseye

Sonunda faydalı bir plasmid daha. Bu plasmid sayesinde düşmanınızı 'Rapture düşmanı' olarak etiketleyebilir ve tüm güvenlik mekanizmalarını harekete geçirebilirsiniz (kameralar ve taretler). Normal düşmanları öldürmek için elbette böyle bir şeye ihtiyacınız yok, en azından EVE harcamanıza gerek yok. Ancak işin rengi Big Daddy'lere geldiğinde değişiyor. Bir Big Daddy'i etiketleyerek taret ve güvenlik robotlarından oldukça zarar görmesini sağlayabilirsiniz. Elbette Big Daddy taretlerin hakkından çabucak gelebiliyor ancak eğer ortamda bir kamera varsa sürekli olarak güvenlik robotu çağırmaya devam edecektir. Tabi bu sırada bir çok robot fotoğrafı da çekebilirsiniz. İşin güzel tarafı saldırılar bittikten sonra Big Daddy'nin size karşı nötr olması. Tamamen risksiz diyebiliriz.



Cyclone Trap

Yine yalnızca zevk amaçlı kullanılabilecek bir plasmid. Bu plasmid yerde bir girdap açıyor ve buna basan düşmanlarınız sersemlemiş halde havaya fırlıyorlar. Havadaki bu sersemlik süresince onlara dilediğiniz gibi zarar verebiliyorsunuz, bunun üzerine bir de yere çakılınca zarar görüyorlar. Her bir tuzak yalnızca tek bir düşman üzerinde etkili oluyor ve Big Daddy'ler bundan etkilenmiyor. Ne anladık bu işten? Bir de ikinci seviyesini yapmışlar, 80 Adam karşılığında Arcadia'dan satın alınıyor.



Insect Swarm

Arıcı geldi hanım, güzel arılarım var. Komik ve izlemesi eğlenceli bir plasmid. Düşmanınızın üzerine arı sürüsü gönderiyor, hem düşmanın dikkatini dağıtıyor, hem zarar veriyor. Bir düşmanı değil, bölgedeki tüm düşmanları etkilemesi. Hem EVE maliyeti düşük, hem alan etkili, hem düşmanı sersemletme ve aldığı zararı arttırma imkanı var, hem de zamanla zarar veriyor. Bu plasmidi kullanırken etrafta bir Big Daddy olmamasına dikkat edin ki yanlışlıkla sinirini bozup bir de onunla uğraşmak zorunda kalmayın. İlk seviyesi Farmer's Market'ten 60 Adam'a, ikinci seviyesi Hephaestus'tan 80 Adam'a, son seviyesi ise Olympus Heights'tan 120 Adam'a alınabilir. Seviye arttıkça arıların verdiği zarar ve alanda etkili olma süreleri artıyor.

ESER GÜVEN



ARAŞTIRMALAR

Yaptığımız araştırmalar gösteriyor ki fotoğrafları çekilen düşmanlar hakkında daha çok bilgi elde edebilmekte, bu bilgileri o düşmana daha çok zarar vermekte, onlardan daha çok fayda sağlamakta ve yeni tonikler elde etmekte kullanabiliyoruz. Faydalı bir şey yani. Oyundaki tüm düşmanların (ve Little Sister'ların, onlara düşman demeye dilim varmıyor) fotoğraflarını çekebilirsiniz, her düşmanda ulaşabileceğiniz beş bonus seviyesi mevcut (ki bunları aşağıda göreceksiniz sevgili okur).



Thuggish Splicer
1. Daha çok zarar + (anti-personel cephane etkili)
2. Fiziksel tonik: SportBoost
3. Daha çok zarar ++
4. Fiziksel tonik: SportBoost2
5. Daha çok zarar +++



Security Camera
1. Daha çok zarar + (anti-zırh cephane ve elektrik etkili)
2. Kameralarda iki kat fazla film bulursunuz
3. Daha çok zarar ++
4. Kameraları kırma girişiminin zorluğu azalır
5. Daha çok zarar +++



Lead Splicer
1. Daha çok zarar + (anti-personel cephane etkili)
2. Fiziksel tonik: Scrounger
3. Daha çok zarar ++
4. Savaş toniği: Static Discharge 2
5. Daha çok zarar +++



Security Bot
1. Daha çok zarar + (anti-zırh cephane ve elektrik etkili)
2. Mühendislik toniği: Security Expert 2
3. Daha çok zarar ++
4. Kırma girişimi otomatik olarak başarılı olur
5. Daha çok zarar +++



Nitro Splicer
1. Daha çok zarar + (anti-personel cephane etkili)
2. %15 ihtimalle bozuk bomba fırlatır
3. Daha çok zarar ++
4. %35 ihtimalle bozuk bomba fırlatır
5. Daha çok zarar +++



Turret
1. Daha çok zarar + (anti-zırh cephane ve elektrik etkili)
2. Taretlerde iki kat fazla cephane bulursunuz
3. Daha çok zarar ++
4. Kırma girişimi otomatik olarak başarılı olur
5. Daha çok zarar +++



Spider Splicer
1. Daha çok zarar +
2. Organları sağlık paketi olarak kullanılabilir
3. Daha çok zarar ++
4. Fiziksel tonik: Extra Nutrition III
5. Daha çok zarar +++



Big Daddy (Rosie ve Bouncer)
1. Savaş toniği: Photographer's Eye II
2. Ölü Rosie'ler daima ender U-Invent bileşenleri bulundurur
3. Savaş toniği: Wrench Jockey II
4. İngiliz anahtarı %50 daha fazla zarar verir



Houdini Splicer
1. Daha çok zarar + (anti-personel cephane etkili)
2. Fiziksel tonik: Natural Camouflage
3. Daha çok zarar ++
4. Teleporttan sonra ortaya çıkacağı yeri görmek kolaylaşır
5. Daha çok zarar +++



Little Sister
1. Maksimum sağlık ve EVE miktarınız azıcık artar
2. Aynı etkiyi sağlar.
3. Yukarıdakinin aynısı.
4. Bakınız üç numaralı şık.
5. Den den.

Püf Noktaları

Tabancanın Gücü

Oyundaki ilk silahınız olduğu için tabancanızı küçük görüyorsanız, büyük hata yapıyorsunuz. Bir kere kurşunu en sık ve ucuza bulunabilen silah tabancanız.

Geri tepme sorunu olmadığından müthiş isabetli şekilde seri atışlar yapabiliyor, ayrıca düşmanları rahatça kafalarından vurarak büyük zararlar verebiliyorsunuz.

Tabanca, pompalı tüfek ile birlikte benim silah geliştirme istasyonlarında tercih ettiğim bir silah; tabancanızı geliştirdiğinizde oyunun sonuna kadar sadık yardımcınız olarak kalacağını garanti ediyorum.

Küçük Kızkardeş Dilemması

Onları kurtarsak mı, hasat mı etsek? Kurtardığınızda 80 Adam, hasat ettiğinizde ise 160 Adam kazanıyorsunuz ve Adam oyunda müthiş önemli. Hasat daha mantıklı görünüyor değil mi? Peki ya insanlık nerede? Nerede iyi kalplilik?

Küçük Kızkardeşler'e davranışınız oyunun sonunu direkt olarak etkiliyor ve üç sondan birine ulaşıyorsunuz (bunlardan ikisi kötü, birinde anlatıcının sesi çok daha kızgın).

Ufaklıkları kurtarmayı tercih ederseniz her 3 kızdan sonra Tenenbaum size bir hediye yolluyor, bu hediyeyle birlikte gelen plasmid ve Adam kaybınızı telafi etmeye yetecektir (ayrıca ufacık kızları hasat etmediğinizi bilmek de fena olmuyor).



NEVERWINTER NIGHTS 2 Mask of the Betrayer

BU OYUN BU KADAR GÜZELKEN ONU REHBERSİZ BIRAKAMAZDIK

Yeni derginin heyecanıyla sayfaları 3'er 5'er çevirmediyseniz, Mask of the Betrayer'ı nasıl da ağzımın suyu akarak oynadığımı okumuşsunuzdur. Bir "Genişleme paket nasıl olur" diye soran olursa, "böyle olur" diye cevap veririm. MoB gerçekten akıllara zarar bir oyun. Sıkı Baldur's Gate oyuncuları nedense pek ısınamadı Neverwinter'a (bkz. bölüm sahibi :). Ama her şeyi bir kenara bırakın, sadece hikayesi için bile oynamaya değer bir oyun Mask of the Betrayer.

Peki burada ne anlatacağız? Açıkçası birkaç gündür bunu düşünüyorum çünkü faydalı bir eser oluşturmak istedim (desem de biraz abartılı olur sanırım). Oyundaki çoğu görevin "Aman nerede nasıl çözerim?" tarzı hezeyanlar oluşturmayacağı bildiğimden, yeni gücümüz olan "Ruh Yeme" yeteneklerinden dem vurarak başlamak istiyorum. Sonra biraz yol arkadaşları, biraz crafting, biraz da oyun sonu pis görevi ve kötü adam teknikleriyle devam ederiz diye düşünüyorum. Hele bir başlayalım da bakalım neler olacak…

NOT: Crafting ve Zor Adam: Faceless Man bölümleri okumak istemeyeceğiniz "spoiler"lar içerebilir.

Spirit Eater Yetenekleri

Oyunun en başlarında içinizdeki laneti keşfeder keşfetmez yapmanız gereken ilk şey, kötü çocuk mu yoksa iyilik meleğimi olmak istediğinize karar vermek olmalı. Biliyorsunuz ki Bioware/Obsidian RYO'ları her zaman ciddi ahlaki ikilemler sunarlar. Bu da onları inanılmaz keyifli ve tekrar oynanabilir kılar. MoB'da kullanabileceğiniz "Spirit Eater" yetenekleriyle açlığınızı bastırmak ya da içinizdeki boşluğu etrafınızdaki yaşayan yaşamayan her şeyle doldurma şansına sahipsiniz. Ama acaba hangi yetenek tam olarak ne işe yarıyor?

Yeteneklere girmeden önce "Ruh Enerjisi" nin dinamiklerini hatırlamakta fayda var. Ruh enerjinizin azalmasıyla birlikte 6 farklı hastalık seviyesi boyunca sürekli olarak güç kaybedeceksiniz. Oturduğunuz yerde sağlık kaybetmekten, güç, zeka, çeviklik gibi özelliklerinizin azalmasına, saldırılara karşı daha az direnç göstermeye kadar bir çok sıkıntı ruh enerjinizin azalmasıyla orantılı olarak baş gösterecek.

Bu yapı içindeki bir diğer kriter de "Açlık" seviyesi. Ruh enerjinizi yükseltmek için kullandığınız yeteneklere bağlı olarak açlığınızın boyutu da sürekli olarak değişkenlik gösterecek. Eğer sürekli açlığınızı arttıran yetenekler kullanırsanız, yol arkadaşlarınıza bile göz diker duruma gelebilirsiniz. Aman dikkat!

Devour Spirit

Bir gün içerisinde toplam 10 kez kullanılabilen bu yetenek hedeflediğiniz yaratığın sağlığını %25 oranında azaltırken size de %10 Spirit Enerjisi kazandırır. Eğer Devour Spirit yeteneğini üzerinde kullandığınız düşman "Near Death" durumundaysa ve ölürse ekstra Spirit enerjisi kazanır bir de üstüne utanmadan Spirit Essence alırsınız.

Açlığınızı arttıran Devour Spirit yeteneğini kullandığınızda bir sonraki kullanım için 5 dk beklemek zorundasınız. Ayrıca bu yeteneği "Supress" ile aynı gün kullanamazsınız.

Suppress

Bu yeteneğe kavuşmak için ön şart Devour Spirit'e sahip olmaktır. Devour Spirit, Devour Soul, Spirit Gorge, Eternal Rest ve Ravenous Incarnation yetenekleriyle aynı gün içerisinde kullanılamayan Suppress yeteneğini







günde sadece 1 defa kullanabilirsiniz. Bu yeteneğin en can alıcı tarafı iyi bir oranda ruh enerjisi sağlarken bir yandan da açlığınızı azaltmasıdır. Ayrıca bu yeteneği her kullandığınızda kahramanınızın "Lawful" & "Good" karakterine kayacağını da eklemeliyim.

Satiate

İşte oyunun en kritik ruh yeteneklerinden biri. Elinizin Satiate düğmesine giderken titremesinin en büyük sebebi size %25 oranında deneyim puanına (XP) mal olacak olmasıdır. Eğer içinde bulunduğunuz seviyede yeterli deneyim puanınız yoksa geçici seviye azaltımıyla karşı karşıya kalabilirsiniz.

Sadece 4. hastalık seviyesinden sonra kullanılabilen Satiate, ruh enerjinizi tamamen doldurur ve günde 1 kez kullanılabilir.

Provoke Spirits

Etrafınızdaki tüm zararsız ruhları "*hüürrrpp!*" diye içinize çekmek için öncelikle onları sinirlendirmeniz gerekiyor. Artık ister sövün ister dövün bilemem... Ama bu işi kestirmeden halletmek istiyorsanız Provoke Spirits yeteneğini kullanın derim.

Mold Spirit

Bu yetenek, sahip olduğunuz Spirit Essence'leri kullanarak çeşitli crafting ürünleri oluşturmanızı sağlar.

Mold Spirit yeteneğine sahip olmak için 2. bölümde Magda'dan aldığınız anahtarla Lienna'nın Shadow Theatre'daki gizli odasına girmelisiniz. Bu odadaki golemin kalbini sökmeli ve aktive ederek yerine koymalısınız.



Malleate Spirit

Bu yeteneğe kavuşmak için ön şart Mold Spirit'e sahip olmaktır. Malleate Spirit yeteneğini almak için 2.bölümde Academy of Shapers and Binders'da bulacağınız Strange Box üzerinde elinizdeki (tabii varsa) Brilliant Spirit Essence'i kullanmalısınız.

Devour Soul

Kullanıldığında *Devour Spirit* haklarını 1 azaltır. *Suppress* ile aynı gün kullanılamaz ve açlığınızı ciddi oranda arttırır. Bu yeteneğin *Devour Spirit*'ten tek farklı insanlara da uygulanabilmesidir (Neden kötü çocuklar için olduğunu anladınız mı?).



Devour Soul yeteneğini almak için 2.bölümde Wells of Lurue haritasında karşılaşacağınız Hill Tribe yaratıklarının isteklerini yerine getirin. Bunu yapmak için istekli gençlere Hill Tribe'ın çok kral adamlar olduklarını fısıldayabilirsiniz.

Eternal Rest

Kullanıldığında *Devour Spirit* haklarını 1 azaltır. Açlığınıza hiç bir etki yapmayan Eternal Rest'in en büyük artısı, yaşayan ölüler üzerinde kullanılabilmesidir. Suppress ile aynı gün kullanılamaz ve kahramanınızın karakterini "iyilik" tarafına yönlendirir.

Eternal Rest'e sahip olabilmek için ilk bölümde bulunan Shadow Mulsantir'de Myrkulite rahibini halledip, krematoryumda bulunan ruhları ebedi istirahatlarına doğru yollamalısınız.

Spirit Gorge

Kullanıldığında *Devour Spirit* haklarını 1 azaltır. *Suppress* ile aynı gün kullanılamaz ve açlığınızı çok ciddi oranda arttırır. Bu yetenek *Devour Spirit*'in alan bazlı türü olarak düşünülebilir. *Spirit Gorge* yeteneği alındığında *Devour Soul* yeteneği de alan bazlı hale gelir. Bu yetenek kullanıldığında kahramanınızın karakteri "kötülük" yoluna sapar.

2.bölümde Ashenwood ormanına gidip Woodman'in ruhunu emerseniz bu yeteneğe sahip olabilirsiniz.

Bestow Life Force

Karakterinizi "iyiliğe" yönelten bu yetenek tam bir cankurtarandır. Savaşın en hararetli anlarında bu yeteneği kullanarak tüm arkadaşlarını tamamen iyileştirebilir, baygın olanları da kendilerine getirebilirsiniz. Bestow Life Force, hem Ruh açlığınızı hem de Ruh enerjinizi azaltır.

2.bölümde Ashenwood ormanına gidip Woodman'i iyileştirirseniz bu yeteneğe sahip olabilirsiniz.

Ravenous Incarnation

Oyunun en korkulu ruh yeteneği Ravenous Incarnation'dur. Karakterinizi "Chaotic" & "Evil" özelliklerine iten bu yetenek açlığınızı inanılmaz oranda arttırır ama sizi dönüştürdüğü yaratık sayesinde düşmanlarınıza büyük zararlar vermenizi sağlar.

Oyunun en sağlam ve en kötü ruh yeteneğini almak için 2.bölümdeki



Püf Noktası

Oyun içinde bir yerlerde "Cehennemler" isimli bir oyunla karşılaşır; kendinizi "ya bu Şeytan mıydı, İblis miydi?" diye hayıflanırken bulursanız, boş verin gitsin. Adamcağız kazansın paraları. Belki huzur içinde evine döner de kendi cehenneminden kurtulur.

Konuşan ateşlerin üstesinden en iyi neyle gelebilirsiniz? Tabii ki bir kavanoz Oglash esansıyla! "O da ne!?" demeyin sakın? Elbette yakınlarda bir yerlerde evinin önündeki buzların kırılmasını, hatta daha da iyisi "eritilmesini" isteyen yaşlı bir ninecik vardır. Ama o nur yüzlü nine bile sizden bir şey ister de kafanızı kızdırırsa her zaman için kılıçları çekip "yeter be" deme şansına sahipsiniz.

Oyunun daha en başlarında bir loncaya girdiniz ve orada oturan şirin kızlara hava atmak istiyorsunuz. Ama ne zaman ringe çıksanız ayı gibi bir adam gelip kafanızı eziveriyor. Tamam, ringe çıktığınızda adam gibi teke tek dövüşeceksiniz. Peki, neden dövüşe başlamadan önce şöyle bol Haste'li, Stoneskin'li, Bear's Endurance'li, Bless'li ve keyfinize göre nice baharat içeren bir çorba içmiyorsunuz?

Academy of Shapers and Binders'a gidip, ölüm tanrısı Myrkul'un ruhunu ciğerlerinize çekmelisiniz.



Yol Arkadaşları

Mask of the Betrayer'da orijinal oyundan tamamen farklı bir ekiple kaderimizi paylaşmak durumundayız. NWN 2'de adam seçmekte zorlananlar rahat bir nefes alabilirler çünkü yeni arkadaşlarımızdan sadece bir tanesini geride bırakmak durumundayız.

Safiya

Irk: İnsan
Sınıf: Lvl 7 Uzman Büyücü (Transmutation) & Lvl 10 Thay'in Kırmızı Büyücüsü
Düşünce: Tarafsız
Başlangıç: HP 102 AC 21 Str 9 Dex 15 Con 14 Int 19 Wis 11 Cha 14
Not: Bana göre Safiya, iyi bir ekibin olmazsa olmazlarından. Hem sınıfının getirdiği etkili büyüleri kullanabilmesi hem de minik yardımcısı Kaji sayesinde ekipteki "hırsız" eksikliğini giderebilmesi açısından benzersiz. Taşıdığı Shaper's Alembic çantası ile "Essence" leri birleştirebilen ve ayırabilen Safiya'nın erkek kahramanlar için potansiyel bir sevgili olduğunu da unutmamak gerek.

Kaelyn the Dove

Irk: Yarı-Yüksek Irk
Sınıf: Ilmater Rahibesi
Düşünce: Tarafsız / İyi
Başlangıç: HP 221 AC 26 Str 14 Dex 16 Con 20 Int 12 Wis 28 Cha 24
Not: Klasik eski tip dörtlü RYO ekiplerini hatırlayın. 2 savaşçı, 1 büyücü, 1 de rahip. İşte aradığınız kanatlı melek (kanat konusunda ciddiyim) karşınızda. "Resurrection" gibi cankurtaran büyülerinin yanında çok güçlü saldırı büyülerine de sahip.

Gannayev-of-Dreams, (Gann)

Irk: Hagspawn
Sınıf: Lvl 17 Spirit Shaman
Düşünce: Kaotik / Tarafsız
Başlangıç: HP 187 AC 28 Str 10 Dex 18 Con 17 Int 10 Wis 23 Cha
Not: Oyunun ilk başlarında çok sevdiğim ama sonra tercih zamanı geldiğinde yüzüne bile bakmadığım bir karakter Gann. Ama dişi bir kahramanınız varsa ve birazcık romantizmden zarar gelmez diye düşünüyorsanız Gann hayat arkadaşınız olabilir.

Okku

Irk: Hayalet Ayı (Fey Yaratığı)
Sınıf: Savaşçı
Düşünce: Kuralcı / İyi
Başlangıç: HP 380 AC 33 Str 37 Dex 12 Con 27 Int 9 Wis 12 Con 16
Not: İşte en sevdiğim yoldaşım. Halk tabiriyle "vurdu mu ses getiren" cinsten "ayı" gibi bir arkadaş :) Özellikle oyunun ilk safhalarında zarar verilmesi zor hayalet düşmanlara karşı inanılmaz etkili saldırılar geliştirebiliyor. Kalabalık savaşlarda Okku olmadan başarılı olmak pek mümkün değil.

Zor Görev: Academy of Shapers and Binders

Genel olarak "kolay sonuçlandırılabilir" görevlerle dolu olan Mask of the Betrayer'ın en karmaşık göreviyle Akademi of Şeypırs end Bayndırs'da karşılaşıyoruz. Buradaki amacımız, kısa bir araştırmadan sonra bulduğumuz ve açılmak için 4 farklı ruha ihtiyaç duyan kapıyı geçmek.

Ruh 1

Tahta başında deliler gibi bir şeyler karalayan gencin yanına gidin ve şu ana kadar sadece tek bir kişinin tamamlamayı başardığı "Mephit" sorunsalını çözme görevini üstlenin. Burada yapacağınız şey çok basit: İki farklı renkteki Mephit'leri ayrı kafeslere toplamak. Ortadaki kolu her çekişinizde bir kafesten diğerine bir Mephit ışınlanacak ve bu süre içinde ortadaki kapı açık kalacak. Tabii bunu üstün bir sabırla dakikalarca deneyebilir ya da pratik zekânızı kullanarak havanın mis gibi kızarmış Mephit kokusuyla dolmasını sağlayabilirsiniz.

Kafese girdiğinizde ışınlanmayı sağlayan sütunlara tekme tokat girişin ve arızalanmalarını sağlayın. Sonra da zalimce gülümseyerek ortadaki kolu çekip çekip bırakın. Son Mephit'de kızardıktan sonra yerden cesetleri toplayın ve kırmızı renkteki Mephit'leri bir kafese, diğerlerini öbür kafese bırakın. Tadaaa... İşte ilk ruhu almış oldunuz.

Ruh 2

Alt kattaki pazarlamacı kılığındaki şeytanlarla konuştuğunuzda sizden bulunması imkansız bir ruh isteyecekler. Ellerindeki değerli varlığı alabilmek için tek şansınız bu olduğundan,





birbirine tamamen zıt karakter özellikleri taşıyan bu ruhu kendiniz yaratmalısınız.

Üst kata çıkın ve Master Pruset'in yanına giderek isteğinizi iletin. Ondan sadece bir "iş emri" alabilmiş olmanın yarattığı hayal kırıklığıyla az ileride yer alan ve ruhların bulunduğu kütüphane benzeri yere gidin. İş emrini görevliye verin. Ruh kürelerini araştırarak 91 ve 127 numaralı ruhları alın. Aldığınız ruhlarla birlikte Master Pruset'e dönün.
Onunla konuşarak size yeni bir ruh yapmasını isteyin ve elinizdeki ruhları kazana koyun. Yeni ruhunuzla birlikte kütüphane görevlisine vereceğiniz notu da alın. Önce notu görevliye götürün sonra da alt kata giderek şeytanlardan size gerekli olan şeyi alın.

Ruh 3

Alt kattaki bir odada ölmek üzere olan Beptu'yu bulduğunuzda kapıyı açmak için gerekli olan ruhlardan birinin saklanabilmesi için kendi ruhundan vazgeçtiğini öğreneceksiniz. Beptu size karakter özelliklerini anlatacak ve bu bilgiler ya da benim burada vereceğim numara (346) ışığında kütüphaneye geri döneceksiniz. Kütüphaneden aldığınız ruhu Beptu'ya verdiğinizde görevliye verilecek not ve 3.ruh ellerinizde olacak.

Ruh 4

Headmistress'in odasında çalışma masasının hemen yanında yerde duran kitabı inceleyin ve içindeki anahtarı alın. Bu katta bulacağınız "Activation Stone" u alın ve onu hızlı kullanım yuvalarından birine yerleştirin. Aktivasyon taşını her kullandığınızda bir ışık huzmesi yayılacak ve aynalardan yansıyarak yoluna devam edecek. Her bir dönemeçte karşınıza çıkan aynaları doğru yöne çevirdiğinizde içinde ayna bulunmayan bir odaya geleceksiniz. Işığın vurması gereken yerdeki kitaplığı kırdığınızda arkasında bir kapı olduğunu görecek ve daha önce bulduğunuz anahtarı kullanacaksınız. Kapıyı açın ve içerideki aynaları ayarlayarak ışığın yolunu tamamlamasını sağlayın.

Işığın kaynağına geri dönün ve platformun üzerine çıkarak aktivasyon taşını kullanın. Hemen ışığın yolunu tamamladığı yere giderek gölgenizle konuşun ve son ruhu da ele geçirmenin keyfine varın.

Crafting

Mask of the Betrayer'ın eğlenceli Crafting özelliği sayesinde "dumur" sayıda ürün oluşturmanız mümkün. Ben burada sadece en önemli olanlarına yer veriyorum. Ancak daha önce de uyardığım gibi "Aaaa! bunu da mı yapabiliyoruz!" dememeniz için alt satırlara bakmadan önce senaryo konusunda hiç bir sürprizin sizi şaşırtmayacağına emin olun.

ÜRÜN	TEZGAH	GEREKENLER	ÖZELLİKLER
Amulet of Betrayal Personified	Workbench	Dove + Gann + Safiya + Okku Essence	12+ tüm özellikler
			Seviye düşürülmesine bağışıklık
			50+ HP
			Olumlu ve ruhani enerjiye karşı 100% zayıflık
Amulet of Pure Love	Workbench	Gulk'ash Essence + Orglash Crystal / Hulmarra Emerald / Gem of Brightness / Gem of Seeing	Seviye düşürülmesine bağışıklık
			Korkuya bağışıklık
			2+ yenilenme
			1/Gün Greater Restoration büyüsü
Myrkul's Wrath	Workbench	Myrkul Essence + Broken Scythe	Scyhe 2d4x4
			5d6+ negatif enerji
			12- zırh
			Ölüm büyüsüne bağışıklık
			Keen
			Masif kritik vuruş 2d12
			Darbede: İyilere karşı DC26
			Darbede: Yaralama DC24
			1/Gün Gate büyüsü
Ashenwood Staff	Enchanter's Satchel	Charred Branch + Woodman Essence	Quarterstaff: 1d6x2
			20+ HP
			Yaratıklara karşı 3d12
			Büyülü yaratıklara karşı 3d12
			Hastalığa karşı bağışıklık
			Zehire karşı bağışıklık
			10- İrade
			1/Gün Mass Heal büyüsü
			1/Gün Storm of Vengeance büyüsü
Ring of the Founder	Enchanter's Satchel	Nefris Essence + 2 Pristine Earth Essence + 2 Pristine Fire Essence + Nefris Broken Ring	8+ Intelligence
			8+ Wisdom
			Hasar azaltma 5/-
			Lvl 7-8-9 ekstra büyü slotu
			2+ yenilenme
Ring of the Red Wizard	Enchanter's Satchel	Nefris Essence + 2 Pristine Earth Essence + 2 Pristine Fire Essence + Nefris Broken Ring	7+ Intelligence
			7+ Wisdom
			Lvl 7-8 ekstra büyü slotu
			1+ Yenilenme
Özellik +	Workbench	Safiya Essence + Helmet	10+ Intelligence
Özellik +	Workbench	Kaelyn Essence + Amulet	10+ Wisdom
Özellik +	Workbench	Gann Essence + Cloak	10+ Charisma
Özellik +	Workbench	Okku Essence + Belt	10+ Strength

Zor Adam: Faceless Man

Ne yalan söyleyeyim, adam hakikaten pek yüzsüzmüş. Vur vur ölmüyor. "Ruhunu içime çekiyim" diyorsun o daha beterini yapıyor. Kafasına kafasına vurayım diyorsun o da olmuyor. Oyunun en uzun savaşlarından birinin baş rol oyuncusu oluyor Faceless Man.

Oyun içerisinde sevgiye önem veren bir karakter olmanızın yararını en çok burada görüyorsunuz. Karakterinizin cinsiyetine ve Safiya / Gann ikilisinden biriyle aranızda geçenlere bağlı olarak, birbirinize sevginizi ilan ettiyseniz bu zor savaşta yalnız olmayacaksınız demektir.
Faceless Man, iki kişiyle mücadele ederken bile gerçekten çok zorlu bir rakip. Sonuç olarak o da bir Spirit Eater ve sizin yapabildiğiniz her manevrayı o da hakkıyla yapabiliyor.

Senaryo boyunca kimse ruhunuza dokunmazken bile oldukça sıkıntılı anlar yaşamanıza rağmen, şimdi bir de sürekli olarak ruh enerjinizi emen bir rakiple karşı karşıyasınız. Burada kullanılacak taktik aslında oldukça basit. Unutmayın, Ruh enerjisi sağlıktan çok daha önemli! Faceless Man sizin ruhunuzu alma girişiminde bulunduğunda sizde aynı şekilde karşılık vermelisiniz. Sakın Suppress yeteneğini kullanmayın yoksa bir daha savaş boyunca Devour Spirit sınıfı yetenekleri kullanamazsınız.

Faceless Man'in savaş çizelgesi Faceless Man'in savaş çizelgesi oldukça düz bir şekilde ilerliyor. Rutin aralıklarla Devour Spirit yapma girişiminde bulunuyor ve alt benliklerini savaş alanına çağırıyor. Faceless Man'in öfkesinden tutun, nefretine, yalnızlığından, çaresizliğine kadar bir çok alt benliğini gömdükten sonra rakibinizin gerçek benliğiyle karşı karşıya kalma şansı yakalıyorsunuz. Eğer siz de benim gibi "önce güçlüyü yok etme" felsefesiyle hareket ederseniz, dakikalarca ekrana bakıp "neden ölmüyor bu" diye hayıflanırsınız.

Açıkçası Faceless Man, orijinal NWN 2'nin son kötü adamı King of Shadows kadar zor değil (O neydi öyle ya... Adamı kesene kadar kızamık çıkarmıştım). Ama yine de büyük bir dikkat ve sabır gerektiren bir mücadele olduğunu söyleyebilirim. Oyunun akışı içinde kendinize çizdiğiniz yola bağlı olarak Mask of the Betrayer'ı yüzünüze geçirmek de size çok ciddi avantaj sağlayabilir. **ERCE GÜVEN**





HİLE ARŞİVİ

HİLE YAPMAYIN, HİLESİZ KALMAYIN!

PC

BIOSHOCK



Bioshock'u yüklediğiniz dizinde defuser.ini dosyasını bulun ve hileye karşılık gelmesini istediğiniz tuşu belirtin (örneğin F10=god). Dosyayı kaydedin ve oyuna girin.

Uçmak: fly
Duvarların içinden geçer: ghost
Yenilmezlik: god
Nişan alınan yere teleport: teleport
Tam sağlık yapar: givehealth
$500 verir: igbigbucks
EVE verir: givebioammo
Yavaş çekim modu: slomo
Bölümdeki tüö düşmanlar ölür: killpawns

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

(Single Player içindir)

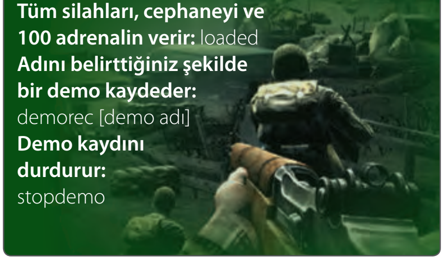


Oyun esnasında Ctrl + Alt + ~ tuşlarına basarak konsolu açın.

Sınırsız sağlık (her respawn'da tekrarlanmalı): god
Cephane verir: ammo
Duvarlardan geçmeyi sağlar: noclip
Maksimum rank'a ulaşır: g_maxproficiency 1
Üçüncü şahıs kamerasından oynanır: pm_thirdperson 1

MEDAL OF HONOR: AIRBORNE

Oyunun kısa yoluna Command-Line'dan "-enableconsole" ekleyin (örneğin C:\Program Files\EA Games\Medal of Honor Airborne\UnrealEngine3\Binaries\Airborne.exe" –enableconsole)
Oyun esnasında ~ tuşuna basarak konsolu açın ve aşağıdaki hileleri girin:
Uçar, duvarlardan geçer: ghost
Üçüncü şahıs kamerası: Behindview 1
God mod: god
Yavaş çekim: Slomo .5
Tüm silahlar için tüm ful cephane: allammo
Tüm silahları verir: allweapons
Tüm silahları, cephaneyi ve 100 adrenalin verir: loaded
Adını belirttiğiniz şekilde bir demo kaydeder: demorec [demo adı]
Demo kaydını durdurur: stopdemo



GALACTIC DREAM: RAGE OF WAR

Oyun içinde Enter'a basıp hileleri girin ve tekrar Enter'a basarak hileleri aktifleştirin.(versiyon 1.0F için geçerli)

Yeni ünite ve binaları hemen yapar: warp ten
Stok gerekmez: food for all
10.000 para: give money
Oyundaki oyunculara birçok ünite verir: massacre
Oyuncu bölümü geçer: failure not an option

TARR CHRONICLES

Görev esnasında aşağıdaki hileleri yazabilirsiniz.

Ölümsüzlük: iddqd
Görevdeki bir sonraki segment: nextpart
Otomatikman görev tamamlanır: nextmission
Füzeler-roketler tekrar dolar: maxrockets

PS3

SUPER PUZZLE FIGHTER II

(Karakter seçme ekranında...)
Devilot'la oynamak için: Morrigan seçiliyken Aşağı tuşuna basın.
Akuma'yla oynamak için: Hsien-KO seçiliyken Aşağı tuşuna basın.
Dan'la oynamak için: Donovan seçiliyken Aşağı tuşuna basın.
Anita'yla oynamak için: L1 veya R1'e basıp Donovan seçiliyken X'e basın.
Mei-Ling'le oynamak için: L1 veya R1'e basıp Hisen-Do seçiliyken X'e basın.
Bat'la oynamak için: L1 veya R1'e basıp Morrigan seçiliyken X'e basın.
Alternatif Super/Special hareket: Karakter seçerken L1 veya R1'e basılı tutun.

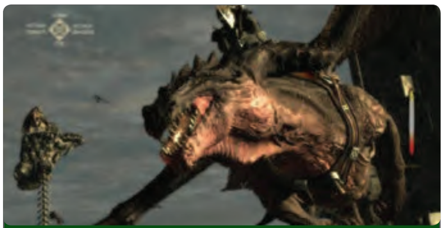




LAIR

Kodları Cheat menu'den girebilirsiniz.

Chicken Curry video: chicken
Hot Coffee video: 686F7420636F66666565
Tüm görevlerin tüm bölümleri için Stable opsiyonunu açar: koelsch



STUNTMAN IGNITION

Extras'tan Password'e gidin ve kodları girin.

Stunt Creator mod'ta 3 yardımcı: coolprop
Construction mode'ta tüm eşyalar açılır: nobleman
Birçok yeni kamera efekti ve stili: gfxmodes
Ice Wheels: iceage
Nitro Addiction: theduke
Touchable: imtarex
MVX Spartan: fastride

PS2

JUICED 2

Hileleri girerek gizli yarışları açarsınız ve eğer yarışı kazanırsanız araç sizin olur.

Nissan Skyline R34 GT-R: JWRS
BMW Z4 ROADSTER: GVDL
SEAT LEON CUPRA R: FAMQ
SALEEN S7 : WIKF
HYUNDAI COUPE 2.7 V6: BSLU
MITSUBISHI PROTOTYPE X: DOPX
KOENIGSEGG CCX: KDTR
INFINITY G35: MRHC
NISSAN 350Z: PRGN



TIGER WOODS PGA TOUR 08

Option'dan Password'e girdikten sonra kodları girebilirsiniz.
Tüm golfçular açılır: GAMEFACE
Bridgestone eşyaları: SHOJIRO
Cobra eşyaları: SNAKEKING
Grafalloy eşyaları: JUSTSHAFTS
MacGregor eşyaları: MACTEC
Mizuno eşyaları: RIHACHINRZO
PING eşyaları: SOLHEIM
Nike: justdoit

PSP

RATATOUILLE



Options > Extras > Cheats'e girip hileleri yazabilirsiniz.
Kolay düşmanlar: pieceocake
Zor düşmanlar: deepfryer
Düşmanlar zarar veremez: myhero
Tüm videolar: gusteauvid
9.999 peynir: saycheese
Sağlık ful: itscake

SURF'S UP

Extras'dan Cheat Codes bölümünden hileleri girebilirsiniz.

Arnold'la oynama: TINYBUTSTRONG
Tüm multi bölümler: MULTIPASS
Elliot'la oynama: SURPRISEGUEST
Geek'le oynama: SLOWANDSTEADY
Tank Evans'la oynama: IMTHEBEST
Zeke Topanga'yla oynama: THELEGEND

Wii

MYSIMS

Hile sistemini aktif hale getirmek için ilk önce şehre dolaşmaya çıkın ve – işaretiyle oyunu dondurun. Daha sonra Wiimote ile şu komutları girin: 2, 1, Dpad Aşağı, Dpad Yukarı, Dpad Yukarı, Dpad Sol, Dpad Sol, Dpad Sağ, Dpad Sağ.



Açılacak olan klavyede hileleri 'aynen' girmelisiniz.

Diamond Vest: Tglg0ca
Kimono: I3hkdvs
Yarış arabası yatağı: Ahvmrva
Bunk: F3nevr0
Beyaz ceket: R705aan
Kamuflaj pantalonu: N10ng5g
Hourglass Couch: Ghtymba
Modern Couch: T7srhca
Rickshaw Bed: Itha7da

NEUTOPIA

Ana menüden Password ekranına gidin ve kodları girin.

Oyuna 16 canla başlamak için: 5ltgaKyUFxs-WssUkjzmVAkcQ
Level 4: KgKc%h5oFfep Qy1XwcjZXDVn
Level 5: rZtW68PjCG%L 1d9gSJ2uzn7r
Son Level: TQinHIUCDOQJ I$ZEhVQJNAwl
5 madalya, 78 bomba için: yP5ESDjsMwPB NDCYSzhXr%PP

SPIDER-MAN: FRIEND or FOE



Helicarrier'dayken d-pad ile kodları girin.

Venom açılır: Sol, Sol, Sağ, Yukarı, Aşağı, Aşağı.
New Goblin açılır: Sol, Aşağı, Sağ, Sağ, Aşağı, Sol.
5000 Tech Tokens: Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Sol, Sağ
Sandman açılır: Sağ, Sağ, Sağ, Yukarı, Aşağı, Sol.

DS

JAM SESSIONS

Brad Paisley, Tom Petty ve Jimi Hendrix'ten parçalar için Free Play menüsünde Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Sol, Sağ, Sol, Sağ yapın.



DRAWN to LIFE

Draw modunda aşağıdaki tuşlara, L'ye basılı tutarken basınız.
Animal templates açılır: B, B, A, A, X
Robot templates açılır: Y, X, Y, X, A
Sports templates açılır: Y, A, B, A, X
Alien templates açılır: X, Y, B, A, A

XBOX 360

FLATOUT: ULTIMATE CARNAGE

Ana menüden Extras'ı oradan da Enter Code'u seçin. Single Event için hileleri girebilirsiniz.

Mob Car için: BIGTRUCK
Pimpster Car için: RUTTO
Rocket Car için: KALJAKOPPA

GUITAR HERO 2

(PAL versiyonu için) Hileleri aktif hale getirmek için ana menüden doğru renkli tuşlara basmalısınız.
M=Mavi, S=Sarı, K=Kırmızı, T=Turuncu,
Tüm parçalar açılır: M, S, T, K, S, T, M, M, S, M, S, M, S, M, S
Hava gitarı: M, S, T, M, S, S.
Maymun kafalı seyirciler: S, S, M, T, S, S, M, T.
Alev kafalı seyirci: S, S, T, S, T, T, S, T.
Hyperspeed: S, T, M, T, S, T, M, T.
Performans modu: S, S, T, S, S, M, S, S.



NINTENDOGS

Kilitli köpekleri ve mekanları açmak için, aşağıdaki miktarlarda Trainer Point biriktirmeniz lazım.
2,000: Yorkishire Terrier
4,000: Shiba Inu
6,000: Desktop(I.D)
8,000: Cavalier K.C. Spaniel
10,000: Pembroke Welsh Corgi
12,000: Seaside(I.D)
14,000: Shetland Sheepdog
16,000: Mini Schnauzer
18,000: Outer Space(I.D)
20,000: Boxer
22,000: Toy Poodle
25,000: Northern European(I.D)
30,000: German Shepard
35,000: Miniture Pinscher
40,000: Urban Living(I.D)
45,000: Chihuahua
50,000: Labrador Retriever



TRAINER'LAR

DVD'DEKİ OYUNBOZAN BÖLÜMÜ

Trainer'lar çeşitli oyun sever çevreler tarafından, oyuna özel olarak hazırlanan, belirtilmiş hileleri aktifleştirmeye yarayan, kullanımı son derece kolay dosyalardır.
Kullanımı: İlk önce oyunun güncellenmiş versiyonu ile Trainer versiyonu tutuyor mu diye bakılır. Sonra Trainer açılır, ardından da oyun. Tabii ki hangi tuş hangi hileyi yapıyor, bunu read me dosyalarında görebilirsiniz.
Bu aydan itibaren DVD'mizde "Oyunbozan" bölümünde güncel oyunların Trainer'larını vereceğiz. Bunları kullanmak için yapmanız gereken, Trainer'ı çalıştırdıktan sonra, oyunu çalıştırmak ve gerekli hileleri çalıştıran tuşlara basmak.


CÉIDOT STUDIOS
www.ceidot.com
Céiron . Dijital . Oyun . Tasarım
HÜKÜMRAN SENFONİ
ÜCRETSİZ STRATEJİ VERSİYONU

ORGANİZE SANAYİ



Organize Sanayi Üretim Alanları



DİKKAT ENDÜSTRİYEL ALAN BARETSİZ GİRİLMEZ

Oto sanayiyi mi sordunuz? Yanlış gelmişsiniz kardeşim, bizim dergiden sola dönünce oto dergileri var o tarafa bakacaktınız. Burası Organize Sanayi. Biz burada bakır, çelik, alüminyum ve silikon işliyoruz. Yıllar yılı denizlerde hüküm sürdükten sonra pek sıkılmıştık, özlemiştik karayı. Bu yüzden geldik buraya açtık dükkânımızı. İşimiz elle tutulan, gözle görülen ve performans testi yapılabilen her şey, tabii bir de oyun oynatabilmeleri de gerekiyor ucundan. Her türlü donanım anlayacağın.

Mekân biraz dağınık ve pis, kusurumuza bakmayın ama sabah akşam iş görmekten vakit kalmıyor temizliğe. Donanım dediğin geniş bir dünya... Yığılıyor işler haliyle. Ama evelallah hepsine yetişiyoruz. Üç ustayız aslen burada. Benim eski yardımcı kaptanlar da birer dükkân açtı. Şu yan taraf Jesuskane Usta'nın yeri. Asabidir biraz, suyuna gitmek lazım. Ama ağır iş oldu mu eline kimse su dökemez. Yeri geldi mi çelik döker, kalıp açar, seri üretime girer. Diğer yanda Olgay Usta var. Dünya iyisidir o, her derdi olanın yardımına koşar. Kafana takılan bişeyler varsa, arızalı ürün falan ona danışacaksın. Ayrıca yan sanayiden iyi anlar, parça falan lazımsa ona sorun.

Ben ince işlere bakarım ancak. Yaşlandık artık ağır parçalar büküyor belimizi. Öyle karmaşık, detaylı, zahmetli bişey varsa getir ama. İyi silikon örerim mesela, güzel ince ayar çekerim sistemlere. Preveze'de kafama yelken direği gelmişti yalnız, bazen saçmalayabiliyorum arasıra.

Bizim halimiz böyle işte. Burdayız her ay bekleriz. Yav benim aklım nerde bişey ikram etmedik. Buyur geç otur… Oğluumm bize iki çay söyle büfeden!
TUĞBEK ÖLEK





HD-DVD'li Xbox360'lar mı geliyor?

TOSHİBA YALANLADIĞINI YALANLADI, KAFALAR KARIŞTI

Xbox 360'ın üzerinde HD-DVD oynatıcı hazır bir versiyonunun çıkıp çıkmayacağı uzun zamandır kafaları kurcalıyordu. Önce Toshiba'nın böyle bir model üzerinde çalıştığı duyuldu, ardından da Toshiba'nın bu haberleri yalanladığı. Sonra Toshiba çıkıp yalanladığını yalanladı ve "biz bu konuda hiçbir yorum yapmadık, ürün Microsoft'un onlar bilir" dedi. Bu arada Microsoft'tan hiçbir açıklama gelmedi. Basit bir hesapla [(-1x-1)+(0x-1)=1] bu bize gerçekten de böyle bir modelin gelebileceğini düşündürdü.

Hitachi'ler buzul eritmiyor

ARTIK YEŞİLCİLERİN DE BİR SABİT DİSKİ VAR

Hitachi, yeşilci sabit disk sürücüleri ile karşımıza çıkmaya hazırlanıyor. Güç tüketimi konusuna ciddi şekilde saplantılı olduğunu bildiğimiz firma, yeni ürünleri ile güç tüketimini yüzde 40 oranında azalttıklarını ayrıca yeşil yelpazesinde bulunan ürünlerin 7 Watt'tan daha az elektriğe ihtiyaç duyduğunu belirtiyor. Yakında bir enerji kaynağına ihtiyaç duymadan çalışan ürünler ile karşımıza çıkarlar ise şaşırmayın. Yeşil sabit diskler 7200 devir/dakika ile yollarına devam ederken 250 GB'tan 500 GB'a kadar kapasitelerde piyasaya sunulacak.





D-Link Xtreme N gaming Router

D-LİNK'TEN OYUNCULARA ÖZEL BİR ROUTER

İşte sıradan kablosuz router'lardan sıkılanlara bomba gibi bir oyuncu router'ı. Bu şahane aletin ismi DGL-4500 Xtreme N Gaming Router. Kendisi yeni 802.11n teknolojisi ile yüksek performanslı kablosuz ağ bağlantısı sunmakla yetinmiyor üzerindeki 4 Gigabit Lan portu ile yıldırım hızında bir ağ kurmanızı sağlıyor. Üzerindeki OLED ekranın tasarımı da oyuncuları cezbedecek şekilde yapılmış. Ayrıca içinde bulunan konfigürasyon aracı sayesinde ağınızı kolayca oyun performansını arttıracak şekilde ayarlayabiliyorsunuz. Tam anlamıyla bir tutku objesi. Tiz ofise alına!

Nintendo DS'de TV keyfi

Evet, bunu da yaptılar ve artık DS'de televizyon izlenebiliyor. İşin güzel yanı oyun slotuna takılan küçük bir antenli ek parça ile kolayca TV izlenebilmesi. İşin kötü yanı sadece özel bir dijital TV formatını desteklemesi ve bu formatın muhtemelen önümüzdeki 10 sene boyunca ülkemize gelmeyeceği.



NaturalPoint TrackIR 4: Pro

SİMÜLASYONLARDA ALTINCI BOYUT

Simülasyon oynarken en nefret ettiğim şeylerden birisi, sürekli görüş açısıyla uğraşmaktır. Özellikle uçak simülasyonlarına bulaştığınız zaman joystickinizdeki hat-switch bir süre sonra aşınacak, buraya denk gelen başparmağınız aylar geçtikçe hissizleşmeye başlayacak ve siz de bu işe bir çözüm bulmaya çalışacaksınız. Neyse ki uzaydan dünyamıza ışınlanmış gibi duran minik bir cihaz, bizi ve başparmağımızı kurtarmaya söz veriyor. Bakalım biz sıkı simülasyoncuları tatmin edebilecek mi?

TrackIR aslında yeni çıkmış bir cihaz değil. Hatta şu anda incelemekte olduğum, dördüncü versiyonu. Vaktiyle bazı donanım dergilerinde bahis konusu olmuş ve "yılın en gereksiz ürünlerinden" ilan edilmiş olsa da, sadece simülasyon oyuncularının anlayabileceği çok özel yetenekleri var TracIR'ın. Çalışma prensibi ise çok basit. Ufak bir kızılötesi kamera, başınıza geçirdiğiniz bir reflektörlü şapka sayesinde baş hareketlerinizi algılayarak onları oyunlarda gerçek kafa hareketlerine dönüştürüyor. TrackIR, 6DOF(6 Degrees Of Freedom) denilen yeni bir teknolojiyi de barındırıyor. Bu sayede sadece başımızın sağa, sola,yukarıya bakma durumunu değil , ayrıca bu yönlerde hareket eylemini de tespit edebiliyor. Böylece resmen oyunun içine çekiliyorsunuz.

Kurulumu oldukça basit TrackIR'ın. Kamerayı monitörünüzün üzerine yerleştirip, yazılımını kurduktan sonra başka hiçbir ayar yapmadan, hazır profiller sayesinde hemen uçağımızın veya arabamızın kokpitine atlayabiliyoruz. Yazılımı size hiçbir şekilde monitör karşısında headbang yaptıracak kadar aşırı hareketlere zorlamıyor. Flight Simulator'da ilk deneme uçuşunda dikkatimi çeken şey her şeyin nasıl doğal hissettirdiğiydi. Başınızın ufacık bir hareketiyle kokpitte sağa-sola bakabiliyor, 6DOF sayesinde kokpitte gezinebiliyor, iniş yaparken koltuğunuzda dikleşerek pisti daha iyi görebiliyorsunuz. IL-2 ve Lock-On gibi simülasyonlarda saniyede 120FPS alan kamerayı dogfightlarda stres testine sokmama rağmen TrackIR görüş keskinliğinden hiçbir şey kaybetmedi.

TrackIR ile birlikte Lock-On oyunu hediye olarak geliyor. Her ne kadar alışması zor olsa da ve sizi komik bir üstü açık şapka üzerine taktığınız ucube bir aletle oynamaya zorlasa da buradan söylüyorum, bu ürün bütün iddialı simülasyoncuların olmazsa olmazı bir cihaz. Ne demişler; görüşü kaybeden, savaşı kaybeder!

ERDEM MADARALI

İNCELEME

Performans: 5
Fiyat: 3
Artılar: Müthiş bir uçuş-sürüş deneyimi sunuyor.
Eksiler: Yüksek fiyat.
Üretim: NaturalPoint www.trackir.com
İthalat: MaviShop www.mavishop.com
Fiyatı: 315 YTL KDV Dahil

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ







GITEX 2007

ARAP DİYARLARINDAN TEKNOLOJİ RÜZGARI

Eylül ayının ikinci haftasında, memleket sıcakları başımıza yeterince vurmamış ve teknolojiye yeterince boğulmamışız gibi ilim irfan peşinde Dubai yollarına düştük. Her fuarda olduğu gibi birçok markanın yeni seri ve modelleri, kullanıcılar ile tanışma fırsatı buldu. Ama biz pek azıyla tanıştık, çoğunu tanımazdan geldik. Zira bu sene GITEX oyunculara yönelik çözümler konusunda pek tatmin edici değildi. Oyuncu olunca haliyle bizim için fuarın en ilgi çeken mekânları şüphesiz Samsung ve Asus stantları oldu.

Samsung'un bu sene fırtına gibi esen monitör serisi önümüzdeki yıl da devam edeceğe benziyor. Özellikle 2 ms tepki süresine, 1680x1050 çözünürlüğe sahip 22" monitörü 2232GW bizi kendine hayran bıraktı. Fuarın ana başlığı tasarımda şıklık ve ergonomiydi diyebiliriz. Bu yüzden biz oyunculara yönelik donanımların arayışındayken farklı cinslerden bazı ürünlere takılmadan edemedik. Bana sorarsanız bunlardan en seksi olanı Samsung'un SCX-4500 isimli yazıcısıydı. Yani biz bu yazıcıları sıkıcı, çirkin şeyler bilirdik, bu ne güzelliktir kardeşim? Bunu ofis masasına koymak ziyan, Playstation 3'ün yanına yerleştirmeli, Xbox 360'a yakın durmalı bu.

Asus cephesinde ise ortam sakindi. Merak ettiğimiz yeni nesil Intel yongalara sahip anakartları az da olsa görme fırsatına eriştik. Ama fuarda anakart görmek pek faydasız. Öyle bakıp geçiyorsunuz ancak. Çekirdek donanımlar zayıf olunca Asus standında dizüstü bilgisayarlar ön plana çıkıyordu elbette. Beyaz, ince tasarımlı U3 serisi, dönen mönitöre sahip dünyanın ilk 13.3" dizüstü bilgisayarları R1E ve bombeli tasarımıyla şık W5Fe serisi göz alıcıydı.

Bunların haricinde fuarda Nintendo Wii için tasarlanmış birbirinden ilginç kontrol setlerine rastladık. Tenis raketi, boks eldiveni şeklindeki bu setler Wii'nin atmosferini daha da arttıracağa benziyor. Bunların dışında hava sıcaktı tabii, yemekler de biraz yabancıydı, Dubai cidden enteresan ve çok gelişmiş bir memleketti ama Gitex, Cebit'in yanından bile geçmezdi.

OLGAY ERTEZ

Samsung Syncmaster 2232BW

AMA BU SAMSUNG SUYUNU ÇIKARDI BU İŞİN

Ben yalan, dolan, yapmacıklık sevmem. Açık açık söylüyorum Samsung'un her yeni modelinin kusursuz olmasından, her ürünlerine Editörün Seçimi vermekten sıkıldım. Bu sene dördüncü oluyor bu. Bugüne kadar bir firmanın aynı ürün grubundan bu kadar ürünün aynı senede Editörün Seçimi aldığı görülmemiştir. Bunda kesin bir yanlışlık var.

Kolay teslim olmak yok. Bu SyncMaster 2232BW'nin ipliğini pazara çıkaracak, Editörün Seçimi'ni hak etmediğini kanıtlayacağız. Bu monitör 22" ve 22" monitörlerin tepki süreleri hep düşüktür. Evet, evet zayıf bir nokta yakaladık bile. Bakıyoruz tepki süresiii… İki milisaniyeymiş. Hmm… 22"de pek görmüyoruz bunu. Tamam, tepki süresi iyi olabilir ama eminim kontrastı o kadar da iç açıcı değildir. Neymiş bunun kontr… üçbine bir mi! Nasıl yani, 3000:1 kontrast mı olur! Dinamik kontrast bu gerçek kontrast değil diyecektim ama 3000:1'e nasıl laf edeyim şimdi.

Tamam, madem 2ms, madem 3000:1 ben de çirkeflik yaparım, bugüne kadar bir PC monitöründe neye bakmadık bir düşünelim. Evet, görüş açısı! Kötüyüm, ben kötüyüm, bütün monitörlerde dardır görüş açısı, bu modelde de 170 derece. 170 derece??? Ya şaka yapıyorlar herhalde. Dur bir iyice kenardan bakayım cidden parlaklık düşmüyor mu… Neyse, iyiymiş bakış açısı da. Başka bir zor soru bulalım. Aha yakaladım HDCP desteği. Kaç monitörde var ki bu... kesin yakaladık… varmış bu da ya.

Tipine kılım diyeceğim ama bakmaya kıyamayacağım kadar güzel bu ya. Baksanıza LCD TV'leri andırıyor, kıvrımlı hatlar, piyano siyahı parlak kaplama. Tuşları yerli yerinde, renkleri harika, 1680x1050 çözünürlük veriyor, HDMI/DVI dönüştürücüyle her şey takılabiliyor, MagicBright III de koymuşlar. Tamam pes ediyorum, 22 inçlik geniş ekran bir mucize bu alet. Her şeyi mükemmel, kıtmetlimmsss bu. Olgay'cım çok duygulandım takım sandığından çekici verir misin. Sağol kardeşim açıl şimdi biraz uzaklaş.

ŞŞaaannggıırrrttggrraaççç!!!

Ha ha ha… Yakaladım işte! Çekiç darbelerine dayanıksız. Kötü üretmişler, vurdum ortasına çekici kırıldı ekranı. Kazandım! Ben kazandım! Bırakın beni, nereye götürüyorsunuz, durun donanım inceliyorum ben!

TUĞBEK ÖLEK



İNCELEME

Performans: 5

Fiyat: 4

Artılar: 2ms tepki süresi, 3000:1 dinamik kontrast, 170derece görüş açısı, MagicBright III, HDCP

Eksiler: Sert çekiç darbelerine dayanıksız.

Üretim: Samsung www.samsung.com.tr

İthalat: Kont www.kont.com.tr, Koyuncu www.koyuncu.com.tr

Fiyatı: 475$ +KDV

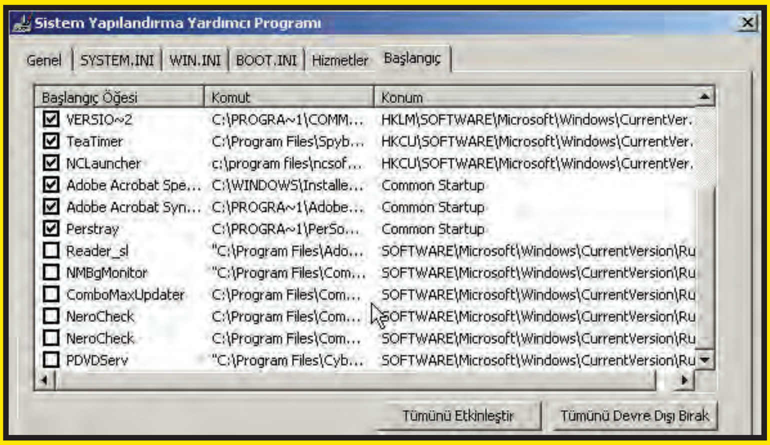


OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

USTANIN TAVSİYESİ

Formatım geldi, yapamıyorum

Oyun dergimiz konusunda temiz bir başlangıç yapmışken, işletim sistemimizi de biraz olsun temizlesek iyi olmaz mı? Biliyorsunuz Windows kullanıldıkça, program ve oyun kurup kaldırdıkça ağırlaşır ve eninde sonunda format atma zamanı gelir. Eğer format atmak istemiyorsanız bir iki basit işlemle sisteminizi temizlemekte fayda var. Belki ilk günkü performansına dönemezsiniz ama gözle görülür bir performans artışı sağlarsınız.



1- Öncelikle Denetim Masası'ndan Program **Ekle/Kaldır**'a girip işimize yaramayan programları sistemden kaldıralım.

2- Windows'un başlangıçta çalıştırdığı işimize yaramayan programlardan kurtulmak için, Başlat > Çalıştır yoluna "**msconfig**" yazalım. Açılan pencerede başlangıç sekmesinde işimize yaramayan programların başlarındaki kutulardan işaretleri kaldıralım. Elden geldiğince acımasız davranın. Antivirüs, ses ve grafik sürücüsünün yardımcı programları hariç buradaki hemen her girdi faydasızdır. Ayrıca bir sorun çıkarsa girip düzeltebilirsiniz her zaman.

3- Yine Başlangıç > Çalıştır yoluna, bu sefer "**%temp%**" yazalım. Açılan pencerede sistemin yazdığı geçici dosyaları göreceksiniz. Bunların tamamını silelim. Kullanımda olan bazı dosyalar silinmeyebilir, bunları görmezden gelin.

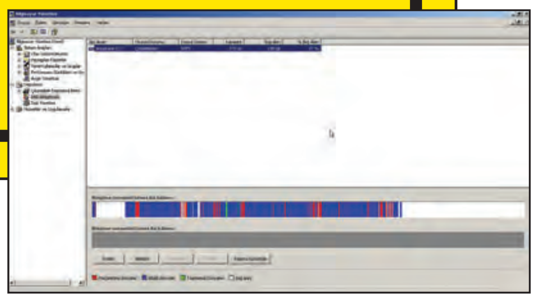
4- Denetim Masası > Yönetimsel Araçlar > Bilgisayar Yönetimi > Disk Birleştiricisi yolunu kullanarak sabit diskimizin ne kadar bölündüğünü görebilir, inceleme ardından da birleştir diyerek sabit diskimizi birleştirebiliriz. Bu dosya okuma sürelerini azaltacaktır.

5- Görsellik diye yanmıyorsanız, Bilgisayarım'a sağ tıklayıp Özellikler'e gelin, oradan Gelişmiş sekmesine gelip, Performans alanındaki Ayarlar düğmesine basın. Açılan "Performans Seçenekleri" penceresinde "en iyi performans için ayarla" seçeneğini işaretleyin. Windows'unuz eski görünür ama programlarınız daha hızlı çalışır.

6- Sistem Kaydı'ndaki (**Registry**) gereksiz girdilerden kurtulmak için **www.ccleaner.com** adresinden ücretsiz ccleaner programını çekip kullanabilirsiniz.

Bunları yaptığınız zaman bilgisayarınız hayli rahatlayacaktır.

JESUSKANE





Samsung'dan ince ötesi bir TV

Samsung'un yeni geliştirdiği Full HD televizyonu bugüne kadar üretilenlerin en incesi. Samsung tam ölçü vermese de kalınlığın ancak 17" bir PC monitörü kadar olduğunu söylüyor (2 santim kadar yani). Ayrıca bu yeni TV, standart LCD TV'lerin üçte biri kadar elektrik harcıyor. 40" boyutundaki televizyonun görüntü kalitesi gayet iyi ve 1080p desteğine sahip. Ne zaman piyasaya çıkacağı henüz belli değil, teknolojinin daha nerelere gideceği de.



AMD 45nm'ye geçiyor

Dünyanın en iyi işlemci fabrikası FAB36'ya sahip olan AMD nihayet 45nm işlemci üretmeye hazırlanıyor. FAB36 kurulurken 45nm üretim yapabilecek hatta bunun da altına inebilecek şekilde tasarlanmıştı. Bu arada AMD'nin yeni Phenom işlemcileri de önümüzdeki ay görücüye çıkmaya hazırlanıyor.



N-Gage 2 ya da OVI

NOKİA OYUNLARA DÖNÜYOR

Herhalde oyun dünyasında hakkı en çok yenen ürünüdür Nokia N-Gage. Pek çoğumuz için uzun otobüs yolculuklarını çekilir kılan tek şeydi ama gelmiş geçmiş en kötü oyun donanımlarından biri olarak geçti tarihe.

Buna rağmen uzun süredir bir N-Gage 2 rivayetidir dolanıyordu ortalıkta. Nihayet 29 Ağustos günü Nokia, Londra'da gerçekleştirdiği büyük bir etkinlikle geleceğe yönelik planlarını açıkladı. Londra her zamanki gibi güzeldi ve Thames nehrinin kıyısındaki tarihi bir bina oyunlarla doldurulmuştu. Herkes N-Gage 2'yi beklerken, Nokia karşımıza bambaşka bir şeyle çıktı: OVI.

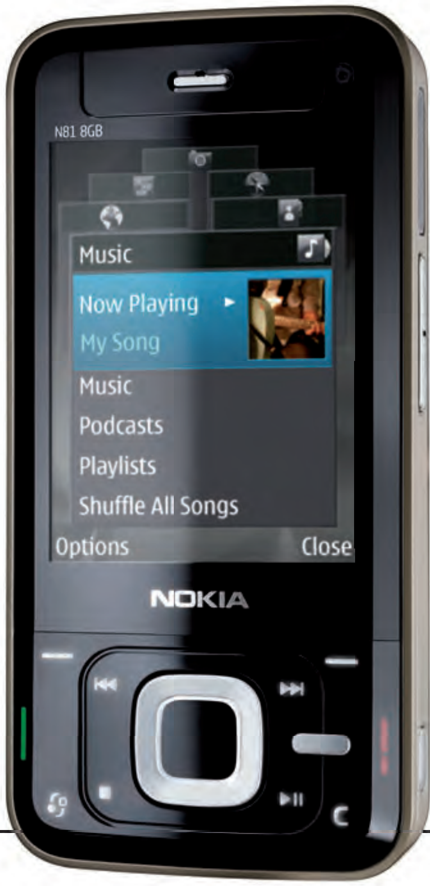
Nokia'nın kendi tanımıyla dünyaya açılan yeni bir kapı OVI, dördüncü ekran. Benim deyimimle gelişmiş multimedya özellikleri olan büyük bir mobil portal. OVI'nin içinde iTunes benzeri Nokia Music, Flicker benzeri Nokia Photos, Nokia Maps ve N-Gage bulunuyor. Yani müzik, fotoğraf, harita ve oyunlarınız bir arada.

Yeni N-Gage'e Merhaba

Burada bizi en çok ilgilendiren oyunlar, yani N-Gage elbette. Pek çok kişi Nokia'nın N-Gage konusunda geri adım atacağını düşünse de tam tersini yapıyor Nokia ve eskisi gibi önem veriyor. Toplantıda yeni N-Gage'i bizzat başkan yardımcısı Anssi Vanjoki tanıttı ve N-Gage'in gittikçe büyüyen bir platform olacağına dair ipuçları verdi.



Evet, yanlış duymadınız bir telefon ya da oyun konsolu değil yeni N-Gage, bir platform. Önceden de açıklandığı gibi N serisi telefonların çoğu N-Gage oyunlarını oynatabilecek. Şu an listede bulunan telefonlar N73, N81, N93, N93i ve N95. İşin en enteresan yanı, Nokia'nın konsollardan çok PC benzeri bir yapı geliştiriyor olması. Yani telefonların grafik yetenekleri geliştikçe N-Gage oyunları da gelişecek. Bu her oyunun eski modellerde oynanamayacağı anlamına geliyor. Ama aynı zamanda N-Gage oyunlarının sürekli gelişeceğini, yerinde durmayacağını da ifade ediyor.




Yeni N-Gage platformu ve oyunlarının duyurusunu, Nokia Multimedya Bölüm başkanı Anssi Vanjoki yaptı.

Beklenenin aksine eski N-Gage oyunları yeni platformla uyumlu değil. Bu oyunların yeni N-Gage'e çevrilmeleri gerekiyor. Bunun sebebini yeni N-Gage oyunlarının grafik olarak eski nesilden çok daha iyi olması. Her şeyden önce kullanılan renk sayısı ve ekran boyutu N serisine uygun olarak geliştirilmiş. Piyasaya çıkan ilk oyunlar kalite ve grafik olarak PSP'den düşük olacak. Ancak Londra'da henüz duyurulmamış ve bu yüzden adını veremeyeceğim birkaç oyun deneme şansım oldu, bunların grafikleri PSP'yi aratmıyordu açıkçası.

İlk oyunlar

Şu an için N-Gage sitesinde (www.n-gage.com) duyurulan ilk oyunlar içinde FIFA 08, Brothers in Arms, Sims 2 Pets, Asphalt 3 en dikkat çekenler. Bu ilk seri oyunları denedim ve şahsi fikrim yeni



N-Gage platformunun potansiyelini pek de kullanamadıkları yönünde. Ancak EA, Vivendi Mobile, Capcom gibi büyük firmalar N-Gage oyunları geliştirmekte kararlılar ve kısa sürede çıtayı yükselteceklerine şüphe yok.

N-Gage'in online çalışmalarına da eskisinden daha fazla önem veriliyor. Mesela oyunları online olarak alıp (PC üzerinden), telefonumuza yükleyebileceğiz. Ayrıca N-Gage Arena daha da geliştiriliyor, sadece skor tablolarından oluşmayan kendi community araçlarına sahip, sürekli etkinlikler düzenlenen bir yapısı olacak.

Şimdi diyeceksiniz ki peki N-Gage 2 tamamen rafa mı kalktı? Bana sorarsanız N-Gage 2 çıktı bile. Nokia'nın Londra'da yeni duyurduğu 8Gb kapasiteli N81 klasik bir N serisi telefon gibi görünse de aslında N-Gage oyunlarına özel tasarlanmış. N81'i yan çevirdiğinizde solda kalan navigasyon tuşları D-Pad ve sağ tarafta hoparlörün alt ve üzerinde kalan yuvarlak tuşlar da klasik A+B tuşları olarak çalışıyor. Böylece widescreen bir ekranda gamepad benzeri bir tuş dizimiyle oynuyorsunuz. Bu yüzden N serisi içinden N81'i tercih etmek anlamlı. Diğer yandan ilk N-Gage'in Rocker tuşu ve genel yapısı ile karşılaştırınca N81 ile oyun oynamak o kadar da kolay değil. PSP ve DS ile karşılaştırmıyorum bile. Ama klasik bir N serisi telefonun tüm kullanışlılığına ve her türlü özelliğine (müzik, fotoğraf, harita) sahip N81. Bu açıdan bakınca dünyanın en oyuncu telefonu.

Nokia, oyunlarını tüm N serisine açarak çok akıllıca bir operasyon düzenliyor. Piyasada yüzbinlerce bulunan bu seri şimdiden oyun geliştiricilerin iştahını kabartıyor. Bu yüzden yeni N-Gage'in oyunlarının eskisine göre daha iyi ve çeşitli olmasını beklemek hayalcilik olmaz. Yeni N-Gage'in PSP ya da DS'e rakip olmasını beklemeyin ama o tamamen apayrı bir şey artık. Bu ay içinde yeni N-Gage ve Nokia N81 piyasaya çıkıyorlar.

İşte Londra'da bunları duyduk Nokia'dan. Sonra hep birlikte Ministry of Sound'a gidildi. Hem oyunlar adına hem de kendi adıma çok yerindeydi keyfim. Evet, dönüyordu N-Gage bir şekilde. Sonra sahneye Maroon 5 çıktı. Keyifler kaçtı, dağıldık. Indie müziğin kalbindeyiz, Maroon 5 nedir ya?

TUĞBEK ÖLEK

BENQ FP222WH

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

HDMI DESTEKLİ BİR 22"

BenQ'nun yıldızı, monitörleri ile parlamaya devam ediyor. 22", LCD monitörümüz 5ms tepki süresine sahip. Kontrast oranı 700:1 (gerçek) ve ekran parlaklığı 300 cd/m2. Bu rakamlar artık BenQ ailesinden çıkan monitörlerde standart olmaya başladı ve gayet tatmin edici. 1680x1054 çözünürlüğü destekleyen ürün, tasarım olarak firmanın çizgisinden sapmıyor. Sade ve ince hatları çarpıcı olmasa da oldukça şık. Monitör üzerinde DVI, D-Sub ve HDMI girişleri bulunuyor. Bu sayede aynı anda 3 farklı cihaz bağlamanıza imkân tanıyor. Elbette HDMI deyince bu cihazların arasına PlayStation 3 de giriyor. BenQ, FP222WH 1920x1080 çözünürlük desteklemediği için oyunları 720p desteği ile oynayabiliyorsunuz. Ama açıkçası ekran 22" olunca 720p ile 1080p arasında çok da bir fark yok. Sonuçta yüksek çözünürlüklere büyük ekranlarda ihtiyacımız var. 24"den küçük bir monitörde 1080p'nin pek bir espirisi yok.

Senseye teknolojisi ile BenQ FP222WH oldukça iyi bir görüntü performansı sunuyor. İnce ve şık tasarımı göz doldururken, yan paneldeki kontrol tuşlarının fazlaca bitişik ve gömülü olması kullanımı bir parça zorlaştırıyor.

JESUSKANE



İNCELEME

Performans: 4

Fiyat: 4

Artılar: Konsol ve HD cihazlar ile kullanabiliyoruz

Eksiler: Yandaki kontrol paneli kullanışsız

Üretim: BenQ www.benq.com

İthalat: Koyuncu www.koyuncu.com.tr, Penta www.penta.com.tr

Fiyatı: 449$ +KDV

Sony'den 4x Blu-Ray yazıcı



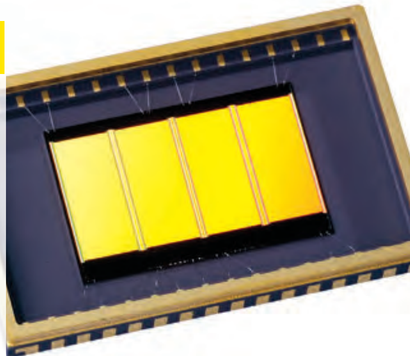
Evet, nihayet beklenen an geldi ve PS3 yakında titreşim (rumble) desteğine sahip olacak. Söylentilere göre yakında çıkacak olan 1.94 firmware'i ile oyunlar bu özelliği kullanmaya başlayabilecek. Elbette en başından hesap edilmediği için piyasadaki hiçbir oyunda bu destek yok. Ayrıca Sixaxis'de titreşim desteği olmadığı için yeni gamepad'lere ihtiyacımız olacak. Rivayetler titreşimli ilk oyunun Ratchet and Clank olacağı yönünde.



Titreştirelim şu PS3'leri

Evet, nihayet beklenen an geldi ve PS3 yakında titreşim (rumble) desteğine sahip olacak. Söylentilere göre yakında çıkacak olan 1.94 firmware'i ile oyunlar bu özelliği kullanmaya başlayabilecek. Elbette en başından hesap edilmediği için piyasadaki hiçbir oyunda bu destek yok. Ayrıca Sixaxis'de titreşim desteği olmadığı için yeni gamepad'lere ihtiyacımız olacak. Rivayetler titreşimli ilk oyunun Ratchet and Clank olacağı yönünde.

64GB Flash Memory Çipi



Samsung, ilk 64 GB kapasiteli 30nm memory çipini geliştirdiklerini duyurdu. Hemen açıklayalım bu duyurunun ne anlama geldiğini. Tek çiple üretilmiş 64 GB kapasiteli memory stick ve flash bellekler çok uzak değil. Bu çiplerden sekizini birleştirirseniz de 512GB kapasiteli bir harici disk elde ediyorsunuz. 2009 yılında bu teknolojiyi kullanan ürünlerini piyasaya sürmeyi planladıklarını belirten firma, 128 GB kapasitenin de bilim kurgu olmadığını, yakın bir tarihte bu kapasiteye ulaşacaklarını belirtiyor. Böyle giderse 3-5 sene sonra bilgisayarlarımızda dönen disk kalmaz valla.



Neyi, ne kadara, nereden almalı?

BÜTÇENİZE UYGUN BİR OYUN BİLGİSAYARI TOPLAMANIN PÜF NOKTALARI

Oyungezer Donanım Rehberi'nin ilk sayısına hepiniz hoş geldiniz. Bu bölümümüzde her ay oyungezerlerin başına bela olan sorunları çözmeye, değişen teknolojileri yakalamaya çalışacağız. Özel dosyamız ilerledikçe çakı gibi birer donanımcı olacaksınız.

Bu ay düşündük taşındık, oyun oynamak için her şeyden önce bir bilgisayar sahibi olmamız gerektiğine karar verdik! Bu yüzden ilk ayımızı sıfırdan yeni bir sistem kurmayı düşünenlere ve sistemine upgrade edeceklere ayırmayı uygun gördük. Anahtar kelimelerimiz ise "Fiyat" ve "Performans". Testlere, teknik hikâyelere fazla girmeden, kafanızı karıştırmadan, sadece verdiğimiz her kuruşa değecek parçalarla ilgileneceğiz bu ay. Önümüzdeki aylarda ise kabaca değindiğimiz donanım bileşenlerini tek tek test edip, detaylı bir şekilde ele alacağız. İsterseniz hemen işlemci seçerek alışverişimize başlayalım.

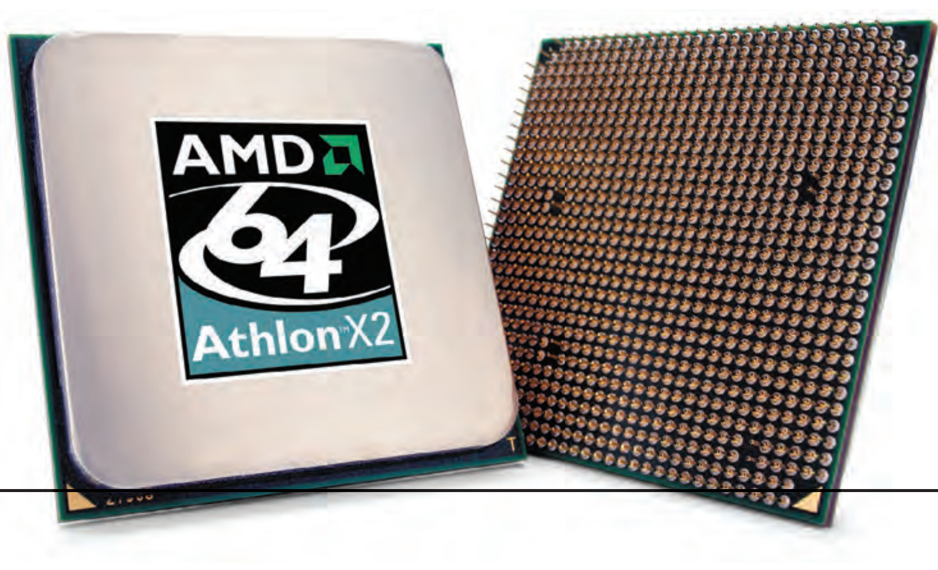
A) İşlemciler

Kaliteli seriler, makul fiyatlar, efsane modeller... İşlemci piyasası altın yılını yaşıyor diyebiliriz ama bir yandan da "Dört çekirdekli işlemciler ne kadar gerekli?", "AMD Phenom ve Intel 45nm serilerini beklemeli miyim?" gibi sorular da aklımızı kurcalıyor. İlk önce şunu açıklığa kavuşturalım: Dört çekirdekli işlemciler fiyatlarına oranla oyunlarda gözle görülür bir fark yaratmıyorlar ***(Q6600 hariç, bkz. 200$ üstü işlemciler)***. Bu nedenle dört çekirdekli işlemciler sadece geleceğe yönelik yatırım olarak düşünülebilir.

Diğer yandan AMD Phenom ve 45nm mimarisine sahip Intel işlemciler yılsonunda satışa çıkacak. Ürün gamının çeşitlenmesi, fiyatların oturması derken de kıvama gelmesi 2008 Şubat veya Mart'ı bulabilir. Bu kadar süre beklemeye gerek var mı? Bence yok. Beklemek yerine, fiyatları hayli ucuzlamışken orta halli bir Core 2 Duo alınıp, birkaç sene rahat rahat kullanılabilir.
İşlemcileri değerlendirme ve karşılaştırma konusunda tek kıstasımız fiyat-performans. En ucuza, en yüksek performansı sunan ürün de bizden geçer not alacak.

100$ Altı İşlemciler:
Intel Pentium Dual Core: E2180, E2160, E2140
AMD Athlon 64 X2 Dual-Core: 4400+, 4200+, 4000+
Başlangıç fiyatı 80$, limit ise 100$. Bu klasmanda işler biraz karışık. Intel'de yaşanan en büyük yanlış anlama, fiyat listelerinde E21x0 serisinin yanına çekirdek kod ismi olan *Conroe*'nun yazılmasından kaynaklanıyor. Dikkat ederseniz *Core 2 Duo* E6xx0 serisinin de kod ismi de *Conroe* (*örn.* E6600). Bu kod ismi karmaşası yüzünden çoğu kullanıcı *"E6600'de Conroe, E2180'de Conroe, E6600 çok iyi bir işlemci, o zaman E2180'de iyidir"* gibi yanlış bir fikre kapılıyor. Aslında E2180 *Conroe* değil, *Conroe-L*'dir, ayrıca *Core 2 Duo* değil gayet *Pentium Dual Core*'dur.

AMD cephesinde ise işler daha da karışık. Çünkü *Athlon 64 X2 Dual-Core* serisi üç (hatta dört) defa



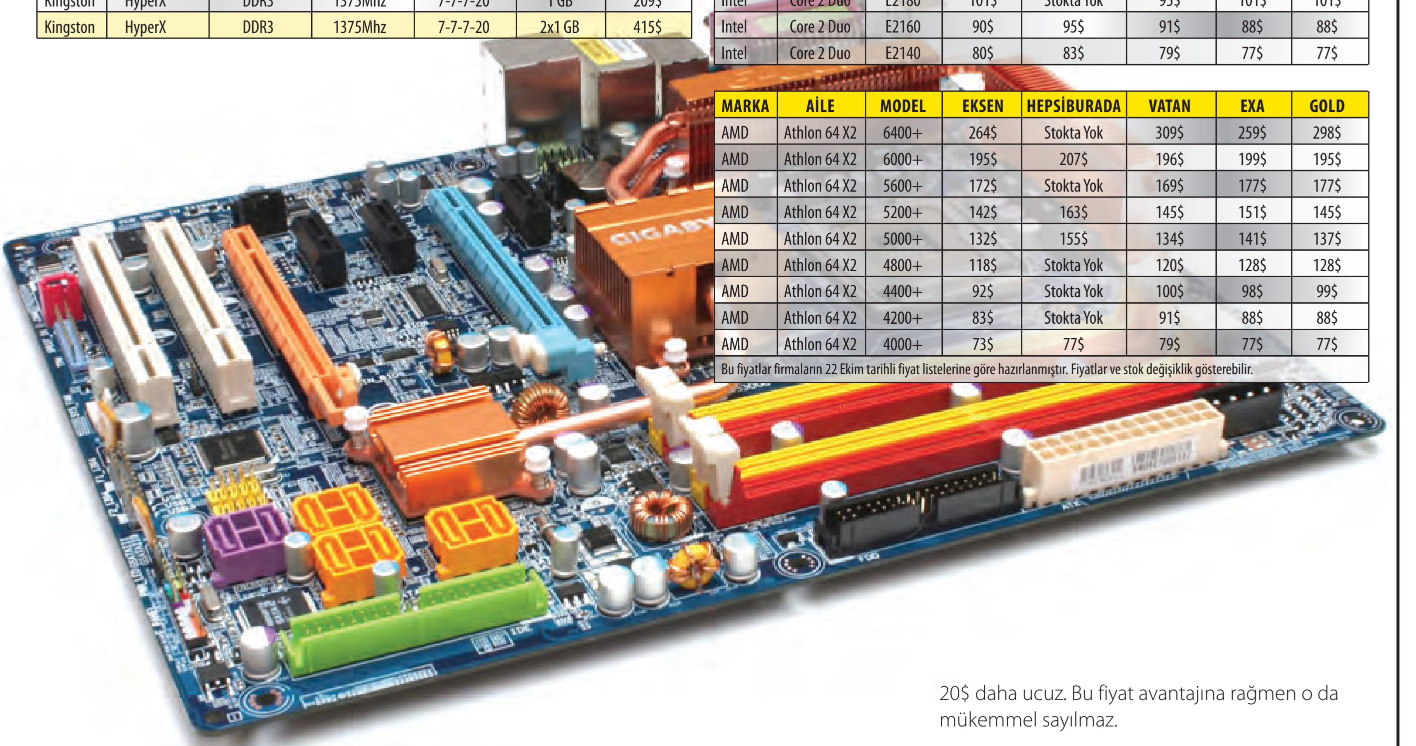
MARKA	MODEL	MİMARİ	FREKANS	ZAMANLAR	KAPASİTE	AKORTEK
OCZ	Special Ops	DDR2	800mhz	5-5-5-12	1 GB	55$
OCZ	Reaper 2	DDR2	800mhz	4-3-3-15	2x1 GB	159$
OCZ	FlexXLC	DDR2	800mhz	3-4-4-15	2x1 GB	199$
OCZ	Reaper 2	DDR2	1066mhz	5-5-5-15	2x1 GB	235$
OCZ	Platinum	DDR3	1333mhz	7-7-7-20	1 GB	318$
OCZ	Gold Edition	DDR3	1333mhz	9-9-9-26	2x1 GB	569$

MARKA	MODEL	MİMARİ	FREKANS	ZAMANLAR	KAPASİTE	EKSEN
Kingston	HyperX	DDR2	800Mhz	5-5-5-15	1 GB	73$
Kingston	HyperX	DDR2	800Mhz	5-5-5-15	2x1 GB	153$
Kingston	HyperX	DDR2	900Mhz	5-5-5-15	2x1 GB	155$
Kingston	HyperX	DDR2	1200Mhz	5-5-5-15	2x1 GB	219$
Kingston	HyperX	DDR3	1375Mhz	7-7-7-20	1 GB	209$
Kingston	HyperX	DDR3	1375Mhz	7-7-7-20	2x1 GB	415$

MARKA	AİLE	MODEL	EKSEN	HEPSİBURADA	VATAN	EXA	GOLD
Intel	Core 2 Quad	QX6850	1049$	Stokta Yok	1156$	1111$	Stokta Yok
Intel	Core 2 Quad	Q6700	Stokta Yok	633$	629$	606$	Stokta Yok
Intel	Core 2 Quad	Q6600	330$	327$	317$	303$	303$
Intel	Core 2 Duo	E6850	Stokta Yok	325$	315$	299$	310$
Intel	Core 2 Duo	E6750	220$	228$	223$	214$	219$
Intel	Core 2 Duo	E6600	279$	277$	Stokta Yok	Stokta Yok	264$
Intel	Core 2 Duo	E6550	183$	207$	199$	192$	192$
Intel	Core 2 Duo	E6420	Stokta Yok	228$	Stokta Yok	212$	212$
Intel	Core 2 Duo	E6320	Stokta Yok	199$	Stokta Yok	189$	195$
Intel	Core 2 Duo	E4500	163$	168$	164$	159$	159$
Intel	Core 2 Duo	E4400	139$	146$	141$	137$	137$
Intel	Core 2 Duo	E4300	145$	Stokta Yok	Stokta Yok	129$	Stokta Yok
Intel	Core 2 Duo	E2180	101$	Stokta Yok	95$	101$	101$
Intel	Core 2 Duo	E2160	90$	95$	91$	88$	88$
Intel	Core 2 Duo	E2140	80$	83$	79$	77$	77$

MARKA	AİLE	MODEL	EKSEN	HEPSİBURADA	VATAN	EXA	GOLD
AMD	Athlon 64 X2	6400+	264$	Stokta Yok	309$	259$	298$
AMD	Athlon 64 X2	6000+	195$	207$	196$	199$	195$
AMD	Athlon 64 X2	5600+	172$	Stokta Yok	169$	177$	177$
AMD	Athlon 64 X2	5200+	142$	163$	145$	151$	145$
AMD	Athlon 64 X2	5000+	132$	155$	134$	141$	137$
AMD	Athlon 64 X2	4800+	118$	Stokta Yok	120$	128$	128$
AMD	Athlon 64 X2	4400+	92$	Stokta Yok	100$	98$	99$
AMD	Athlon 64 X2	4200+	83$	Stokta Yok	91$	88$	88$
AMD	Athlon 64 X2	4000+	73$	77$	79$	77$	77$

Bu fiyatlar firmaların 22 Ekim tarihli fiyat listelerine göre hazırlanmıştır. Fiyatlar ve stok değişiklik gösterebilir.



revize oldu ve cidden tüm versiyonların performansı birbirinden çok farklı. *G1* revize koduna sahip, çekirdek ismi *Brisbane* olan eski seride *X2 4000+* ve *X2 4400+* son hallerinden 100MHz daha yüksek frekansta çalışıyor ancak L2 bellekleri 2x512 KB. Piyasada en çok gördüğümüz ürünler de bunlar.

Ancak bu iki işlemcinin, *F2* revize koduna sahip, *Windsor* çekirdekli bir serisi daha var. Bu serinin frekansı ortalama 100MHz kadar düşük, ancak L2 bellekleri 2x512 yerine 2x1024 KB. *Bu da ciddi bir performans farkı yaratıyor.* Genel olarak *F2* revizyonu, *G1*'lere göre daha iyi.

Performans konusunda ise bu klasmanda AMD, Intel'den çok daha iyi. Aynı seriden olsa da *AMD X2 4200+* fiyatına oranla pek parlak değil. Ancak *AMD X2 4400+ ve 4000+* verdiğiniz her kuruşa değiyor.

Tercihimiz: AMD Athlon X2 4400+ (Windsor) ve 4000+ (Windsor)
Ustanın Tavsiyesi: *Eğer düşük bütçeyle bir sistem toplayacaksanız kesinlikle AMD'ye yönelin. İşlemci ve anakart fiyatları oldukça düşük olmasına rağmen performansları fiyatına göre oldukça iyi.*

150$ Altı İşlemciler:

Intel Core 2 Duo: E4500, E4400, E4300
AMD Athlon X2 Dual-Core: 5200+, 5000+, 4800+
Başlangıç fiyatı 120$, üst limit ise 150$. Intel E4x00 serisi gerçek anlamda *Core 2 Duo* ama *Conroe* değil, *Allendale*. E6400 ve E6300'ün de içinde bulunduğu Allendale'i Conroe'dan ayıran en büyük fark, *Conroe'nun yarısı kadar L2 belleğe sahip* olması. Bu da ister istemez ciddi performans kayıplarına neden oluyor.

AMD ise bu aralıkta da kod karmaşası yaşamaya devam ediyor. O yüzden yukarıda yazanlar burada da aynen geçerli. Ancak performans/fiyat konusunda bir önceki klasmandan çok daha başarılılar. *Athlon 64 X2 4800+* için E6320 performansında ancak ondan 70$ daha ucuz diyebiliriz. Klasmanın fiyat-performans konusunda en başarılı ürünü de tartışmasız X2 4800+. AMD X2 5200+ ve X2 5000+ ise fiyatına oranla beklenen performans farkını veremiyor.
Tercihimiz: AMD Athlon X2 4800+ (Windsor)

200$ Altı İşlemciler:

Intel Core 2 Duo: E6550, E6420, E6320
AMD Athlon X2 Dual-Core: 6000+, 5600+
Başlangıç fiyatı 175$, limit ise 200$. Nispeten kötü bir segment, genel olarak fiyatlar pahalı, performans ise beklenenin çok altında. Intel E6420 ve E6320 fiyat/performans konusunda çok iyi değil. Özellikle E6420 haddinden fazla pahalı. AMD Athlon X2 5600+ ise bu işlemcilerle başabaş bir performans sergiliyor ve fiyatı da ortalama 20$ daha ucuz. Bu fiyat avantajına rağmen o da mükemmel sayılmaz.

Aslında bu kategoride kapışması gereken sadece Intel *Core 2 Duo E6550* ile AMD *Athlon 64 X2 Dual-Core 6000+*. Intel E6550, yeni nesil oyunlarda daha başarılı. AMD X2 6000+ ise son iki senenin oyunlarında rakibine ciddi fark atıyor. Durum böyleyken seçim yapmak güç. Ancak yeni nesil bir oyun bilgisayarı yaptığımızı göz önüne alırsak E6550 bu seriden alnının akı ile çıkıyor.
Tercihimiz: Intel Core 2 Duo E6550 (Conroe)

IV. 200$ Üstü İşlemciler:

Intel Core 2 Quad: QX6850, Q6700, Q6600
Intel Core 2 Duo: E6850, E6750, E6600
AMD Athlon X2 Dual-Core: 6400+

Ustanın Tavsiyesi: *Niyetiniz bütün gün dertsiz tasasız oyun oynamaksa, ne yapıp edip işlemcinizi bu klasmandan seçin. Fiyatlar uygun, performans ise mükemmel. Merak etmeyin 220$'a bile çok iyi bir işlemci sahibi olabilirsiniz.*

220$'a Intel E6750 bulabiliyorken 270$'a E6600 almanın hiçbir mantığı kalmıyor. E6750'nin performansı ise muazzam. Limiti 300$ seviyesine yükseltince Intel Core 2 Duo E6850, Core 2 Quad Q6600 ve AMD Athlon 64 X2 6400+ karşımıza çıkıyor. AMD, bu sefer şanssız çünkü çıta yükseldikçe Intel adeta coşuyor. ***E6850 ile Q6600 arasında ciddi performans farkı yok*** (E6850 burun farkıyla daha başarılı), fiyatları ise hemen hemen aynı.

OYUNGEZER DONANIM REHBERİ / Neyi Ne kadara, nereden almalı?



Sabit diskler gittikçe ucuzluyor. Bu yüzden yüksek kapasitelere kolayca çıkabilirsiniz. Zaman zaman 10-20$ gibi farklarla disk kapasitesini iki katına çıkarabiliyorsunuz.



Uzun süredir piyasaya taze ekran kartı gelmiyor. Bu ay piyasaya çıkacak olan GeForce 8800GT'den umutluyuz.



Şu aralar bellek fiyatları pek bir dalgalı ve dalgalar hep yükselme eğiliminde. Ama düşebilirler de, takip etmek lazım.

Intel Q6600 elimizdeki tek alınabilir dört çekirdekli işlemci (hem fiyat, hem de performans açısından). Geleceğe yatırım yapıp dört çekirdekli Q6600 alacakların bilmesi gereken tek ayrıntı Q6600'ün, E6850'den 40Watt daha fazla güç harcıyor olması (105Watt). O yüzden sağlam bir güç kaynağı şart. Diğer dört çekirdekli işlemciler olan Q6700 ve QX6850'ye ise el değmiyor. Q6700'ün fiyatı 600$, QX6850'nin ise 1100$'cık. Bu kadar para verdikten sonra iki katı performans beklerken, maksimum %10-15 gibi bir farkı bile zor görüyorsunuz ki bu cidden moral bozar.

Tercihimiz: Intel Core 2 Duo E6750 ve E6850 (Conroe), Intel Core 2 Quad Q6600 (Kentsfield)

B) Anakartlar

Anakartın marka ve modeline karar vermeden evvel mutlaka yonga setlerini araştırın ve size en uygun yonga setinden yola çıkarak bir karara varın.

Intel İşlemcilere Uyumlu Yonga Setleri

Intel işlemcilere uyumlu, bu aralar piyasada olan yonga setleri; Intel'den ***975X, X38, P965, P35, G33,*** Nvidia'dan ***nForce 680i SLI*** ve ***nForce 650i SLI***. Bunlardan 975X, X38 ve nForce 680i SLI üst seviye ürün olduğundan fiyatları biraz tuzlu. Bu yüzden aklınızda iki ekran kartı alıp, SLI ya da Crossfire ile bağlamak yoksa bu yongaları tercih etmeyin. Eğer Crossfire ile iki ATI ekran kartı bağlamayı düşünüyorsanız da azıcık bekleyin, 975X yerine X38 sizin için çok daha iyi bir çözüm olacaktır. SLI konusunda ise nForce 680i ile 650i SLI modellerini karşılaştırıp, bütçenize en uygun olanı tercih edin.

Orta seviye yonga setleri fiyat konusunda daha avantajlı. Intel P965 yongalı anakartlar yerini P35 ve G33'e bıraksa da, Core 2 Duo işlemciler için halen biçilmiş kaftan (120$ civarında) ancak 45nm işlemcileri desteklemediğini unutmayın. Bu yüzden ***ileriye yönelik yatırım yapmak isteyenler P35 ve G33 yongaları tercih etmeliler.*** Performans konusunda ise P35 çok iyi, fiyatı ise 125-175$ civarında.

Ustanın Tavsiyesi: *P35 yongalı bir anakart alıp, uygun bir Core 2 Duo işlemci ile bir sene idare edilebilir. Ardından 45nm işlemciler istenilen fiyatlara indiğinde de işlemci değiştirilebilir.*

Ustanın Tavsiyesi: *Intel işlemcilere uygun anakart seçerken 120$'ın aşağısına inmemeye, 250$ üstüne de çıkmamaya gayret edin. Genellikle en kaliteli ve hesaplı ürünler bu fiyat aralığından çıkıyor.*

AMD İşlemcilere Uyumlu Yonga Setleri

AMD işlemciler için yonga seti yelpazesi o kadar



Bilgisayarınızın performansı arttıkça güç kaynağı ihtiyacı da yükselir. Bugün 300 Watt'lık oyuncu bilgisayarları gibi 800 Watt üstünde güç istiyen oyuncu bilgisayarları da var.

da geniş değil. Asıl garip olan AMD için en iyi yonga setlerini Nvidia'nın üretiyor olması. ***520, 570 SLI ve 590 SLI*** yongaları ise Nvidia'nın göz bebekleri. Ardından nispeten daha ucuz olan AMD/ATI yongaları başlıyor, ***AMD 690, AMD 580X CrossFire, AMD 480X Crossfire***. Crossfire ya da SLI düşünüyorsanız zaten üst seviye bir Intel işlemci seçin, çünkü biz AMD sistemleri ucuz olduğu için tercih etmiştik. Bu yüzden AMD işlemciler için en iyi tercih hem kaliteli hem de oldukça ucuz olan AMD 690 yonga setine sahip olanlar. Fiyatları 70-80$ arasında değişiyor.

C) Bellekler

DDR2 bellekler istediğimiz fiyat seviyesine ve kaliteye ulaşmışken gidip yüksek gecikme zamanlarına sahip DDR3 belleklere astronomik rakamlar vermek olmaz. Bu yüzden tercihimiz kesinlikle DDR2'den yana olmalı. Merak etmeyin, en az iki yıl daha DDR2 bellekleri gönül rahatlığı ile kullanabiliriz. Ancak dikkat etmemiz gereken birkaç konu var:
- ***800MHz ve üzeri*** DDR2 bellekleri tercih edin.
- ***Gecikme zamanlarının*** düşük olmasına dikkat edin (**örn:** 4-4-4-12)
- Tek bellek alıyorsanız 1 GB'dan, Dual Kit alıyorsanız 2 GB'dan düşük almamaya gayret edin.
- Dual Kit almışsanız mutlaka ***Dual Channel*** olarak kullanın.
- Windows XP için 1 GB, ***Windows Vista için 2 GB bellek hayli yeterlidir***.
- Birden fazla bellek kullanacaksanız uyumluluk açısından aynı marka, model ve seriden olmasına dikkat edin (dual kit paketleri tavsiye edilir).

Ustanın Tavsiyesi: *Oyun sistemleri için normal serilerden çok, soğutuculu özel seriler tercih edilmeli (Kingston HyperX, Corsair XMS2, OCZ Reaper2 gibi).*

Bellekler konusunda kısa bir marka-model analizi yaparsak; Corsair cidden çok kaliteli ancak bir o kadar da pahalı. En kötü yanı ise zor bulunması. ***Kingston HyperX***, overclock'a pek yatkın olmasa da sağlamlığı yüzünden tercih edilebilir. ***OCZ*** ise uygun fiyatı ve overclock'a uygunluğu ile hemen beğeni topladı. Özellikle fiyat konusunda ***Special Ops***, performans konusunda ***Reaper 2*** serilerine bir göz atmanızı tavsiye ederim.

D) Ekran Kartları

150$ altında bol çeşit olsa da performans konusunda hakikaten fark yaratabilen bir-iki kart ya var, ya yok. Aralarındaki performans farkını, fiyata vurduğumuzda ise sadece ***ATI HD 2600XT*** alınmayı hak ediyor. Çıtayı ***250$*** seviyesine yükselttiğimizde ***Nvidia 8600 GTS (ATI 2600XT*** kadar fiyat/performans konusunda başarılı olamasa da) listemize giriyor.

350$ ve üstünde durum daha da kötü. ***Nvidia 8800 GTS 320MB*** (345$) modeliyle kıyaslandığında, ne ***Nvidia 8800 GTS 640MB***'ın (455$), ne de ***ATI 2900XT***'nin (430$) 100$ gibi bir fiyat farkı hak ettiğini görüyoruz. Diğer yandan ATI, aylardan beri beklediğimiz ***HD 2900 Pro***'yu piyasaya sürse de oyunlardaki performansı, fiyatına göre hayli düşük. Nvidia ise zirvedeki ***8800 GTX 768MB*** kartı için astronomik rakamlar talep ediyor (8800 Ultra, fiyat/performans konusunda gözümüze hiç gözükmesin).

Bu kadar marka ve model karmaşası içinde alınabilecek topu topu üç ekran kartının olması garip (ama gerçek).
1. 150$ Altı: **ATI HD 2600XT 256MB (125$)**
2. 250$ Altı: **Nvidia 8600 GTS 256MB (210$)**
3. 350$ Altı: **Nvidia 8800 GTS 320 MB (345$)**

Ustanın Tavsiyesi: *ATI 2600XT şu an fiyat performans olarak en iyi model ve piyasadaki oyunların çoğunu iyi grafiklerle oynatabiliyor. Bugün yüklü bir yatırım yapmak yerine 2600XT ile idare edin, 5-6 ay sonra onu ucuza da olsa satıp yerine yeni seri bir ekran kartı alın. Emin olun böylesi size daha hesaplıya gelecek.*

E) Sabit Diskler ve Optik Sürücüler

Oyun bilgisayarında artık PATA (halk arasında IDE diye de bilinir) disk kullanmak olmaz. Kesinlikle SATA diskleri tercih edin. Alırken de cache'inin 16MB olmasına özen gösterin. Fiyat-performans konusunda en uygun diskler ise 320GB ve 500GB'lık olanlar. 400GB'lık diskler ise kapasite farklarına göre oldukça pahalı. Marka olarak Samsung ve Seagate diskleri tavsiye edebilirim.



Blu-Ray yazıcılar ucuzladıkça DVD yazıcıların fiyatları düşüyor. Fiyatlar bu kadar düşmüşken iyi birşey alın, bir kaç doların hesabını yapmayın.

Optik sürücü konusunda da, bir 16X DVD-ROM, bir de 18X-20X DVD-RW yazıcı almakta fayda var. İki sürücü kullanarak aygıtlara hem fazla yüklenmemiş, hem de kullanım ömürlerini arttırmış olursunuz. CD'den CD'ye ve DVD'den DVD'ye yazma hızlarınız da artar. Marka konusunda ise özellikle Samsung tercih edilebilir.

Bize merak ettiğiniz soruları, özel dosyasının hazırlanmasını istediğiniz konuları donanim@oyungezer.com.tr adresinden eposta yoluyla bize bildirebilirsiniz. Gelecek ay rehberimizin ikinci bölümünde görüşmek üzere.

OLGAY ERTEZ

SATIN ALIRKEN DİKKAT EDİLECEK KONULAR:

- Bilgisayar almaya giderken elinizde mutlaka ***alacaklarınızın listesi*** olsun.
- Hazırladığınız listedeki parçaların birbiri ile ***uyumluluğunu*** satın almaya gitmeden önce mutlaka ***araştırın***.
- Listenizdeki her parçanın en az iki ya da üç adet ***alternatifi*** olsun.
- Parçaları alacağınız yerin internet sitesi varsa, ilk önce siteden ürünlerin ***stok durumlarını kontrol edin***.
- Parçaların piyasa ***fiyatları hakkında fikir edinin.*** *Farklı mağaza fiyatlarını karşılaştırmak için www.akakce.com, www.teknofiyat.com, www.kac-lira.com* gibi fiyat sorgulama sitelerinden faydalanabilirsiniz.
- Satın almaya gittiğiniz yerdeki satış sorumlusunun aklınızı çelmesine izin vermeyin. ***"Bak o yok, sana bunu verelim. Hem onu ne yapacaksın, bu sana yeter de artar"*** gibi laf salatalarına karşı hazırlıklı olun. Dediği %99 mantıklı ve doğru bile olsa asla araştırıp ***emin olmadan karar vermeyin***. (Satış elemanlarının çoğu ne yazık ki müşterinin amacına yönelik çözümler sunmak yerine, stoklarını eritmek için ellerindeki ürünü sokuşturmaya çalışıyor. Acı ama gerçek.)
- Satın alırken peşin, kredi kartı ve taksit seçenekleri hakkında mutlaka bilgi edinin. Satıcılar genelde siz sormazsanız peşin indirimi ve kampanya imkanlarını size söylemeyebiliyor.

NEREDEN, NASIL ALMALI?

Vatan Bilgisayar: Card Finans kullananlara %8 indirim ayrıca peşin fiyatına 12 taksit imkanı sunuyor (diğer kartlar da peşin fiyatına 12 taksit imkânından faydalanabiliyor). Peşin ödemelerde ise büyük avantajlar yok. Genel olarak fiyatları çok uygun sayılmasa da Card Finans kullanıcıları için ideal. www.vatanbilgisayar.com

Eksen Bilgisayar: Fiyatları uygun ancak her ürün stokta bulunmayabiliyor. Peşin alımlarda az da olsa pazarlık şansı var. Kredi kartlarına peşin fiyatına taksit imkânı 5 aydan başlayıp, 9 aya kadar çıkabiliyor. www.eksencomputer.com

Hepsiburada: Fiyatlar uygun, ürün yelpazesi geniş. Ancak asıl dikkati çeken indirimdeki ürünler ve kampanyalar. Aradığınız herhangi bir ürünü kampanyadayken hiç beklemediğiniz kadar ucuza bulabiliyorsunuz. Bu yüzden ürünleri sık sık takip etmek gerekiyor. www.hepsiburada.com

Gold Bilgisayar: Bonus Card kullanıcılarına %10 indirim ve peşin fiyatına 10 taksit imkânı tanıyor (diğer kartlarda da peşin fiyatına 10 taksit imkânı geçerli). Fiyatları ne ucuz, ne de pahalı. www.gold.com.tr



Bu Bir Reklam Değildir

PAZAR TAVSİYELERİ



YENİ SİSTEM KURACAKLAR İŞLEMCİ VE ANAKART KONUSUNDA ELLERİN

Yeni sistem kuracaklar işlemci ve anakart konusunda ellerini biraz çabuk tutmalı. Piyasada peynir ekmek gibi satılan Intel E6750, E6850 ve Q6600 işlemcileri stoklarda bulmak gün geçtikçe güçleşiyor, bunu hatırlatalım. Ama asıl kıtlık anakart stoklarında var. AMD işlemcilere uyumlu, Nvidia yongalı kaliteli kartları bulmak hayli güç. Intel P965 yongalı anakartlarda ise bir sorun yok, piyasada pek bulunamayan ise P35 yongalı kartlar. Ancak sanıyorum yeni bir seri olduğundan Intel uyumlu kartlarda stoklar zamanla düzelecektir.

Bellek konusunu da merak etmeyin, yeterli ve uygun. DDR2 tercih etmeye devam. Ekran kartları cephesinde ATI 2600XT gün geçtikçe stoklarda azalıyor. Diğer yandan Nvidia'nın yeni modelleri de beklenebilir şimdilik. ATI 2900 Pro ise beklediğimizin üstündeki fiyatı ile bizi hayal kırıklığına uğrattı. Halen ekran kartı konusunda elle tutulur, verilen paraya değen fazla seçenek yok. Ayın gözde ürünü ise Acer AS5720G. Gayet ucuz ve bir giriş seviyesi üründen beklenemeyecek derece kaliteli bir dizüstü. Bu seride harici ekran kartı yerine, işlemcisi yüksek olan modelleri seçin. Ucuz ve kaliteli olduğu için Acer AS5720 serisi de stok sorunu yaşıyor.

Arşivleme konusunda ise DVD'ler yerlerini yavaş yavaş taşınabilir sabit disklere bıraktı diyebiliriz. Bu aralar fiyatları da oldukça uygun. Hem kapasiteleri, hem aktarım hızları, hem de mobilite imkanı sebebiyle oldukça işe yarayacak bir ürün.

	Ekonomik			İdeal			Süper		
İşlemci	AMD Athlon X2 Dual-Core 4800+			Intel Core 2 Duo E6750			Intel Core 2 Quad Q6700		
	(a) 118$	(b) 120$	119$	(a) 220$	(b) 223$	(c) 228$	(d) 599$	629$	633$
Anakart	Asus M2A-VM			Asus P5K-SE			Asus Striker Extreme		
	(a) 75$	(b) 78$	(c) 77$	(a) 119$	(b) 119$	(e) 115$	(a) 352$	(b) 369$	(f) 351$
Bellek	OCZ Vista Upg. 1GB 800MHz DDR2			OCZ Reaper 2x1GB kit 800MHz DDR2			Kingston HyperX 2x1GB kit 1200MHz DDR2		
	(g) 55$	49$	49$	(g) 139$	135$	139$	(a) 219$	(b) 209$	(h) 219$
Ekran Kartı	Sapphire HD2600XT 256MB GDDR4			Asus EN8800GTS 320MB			Asus EN8800GTX 768MB		
	(a) 154$	(b) 177$	(c) 165$	(a) 399$	(b) 393$	(d) 369$	(a) 739$	(b) 732$	(f) 713$
Sabit-Diskw	Samsung 320GB Sata2			Samsung 500GB Sata2			2xSamsung 500GB Sata2 (Raid)		
	(a) 87$	(b) 89$	(c) 95$	(a) 141$	(b) 139$	(c) 169$	(a) 282$	(b) 278$	(c) 338$
Optik Sürücü	Samsung 18X DVD-RW Writer			Samsung 18X DVD-RW Writer			2xSamsung 18X DVD-RW Writer		
	(a) 32$	(b) 40$	(c) 40$	(a) 32$	(b) 40$	(c) 40$	(a) 64$	(b) 80$	(c) 80$
Ses Kartı	Entegre			Entegre			Creative X-Fi Xtreme Gamer 7.1		
	-	-	-	-	-	-	(b) 119$	(c) 115$	(d) 106$
Güç Kaynağı	Silverpower 350watt			Tagan 2 Force 430watt			Be Quiet! Dark Power Pro 850Watt		
	(a) 43$	(c) 42$	(d) 40$	(b) 124$	(c) 104$	(d) 104$	(f) 524$	(i) 384$	(j) 350$
Kasa	Akasa Zen Beyaz			Aopen H600B-R05			Nzxt Nemesis Elite		
	(c) 59$	-	(d) 59$	(c) 96$	-	(k) 100$	(i) 206$	-	(j) 195$
Toplam Fiyat	Min 614$			Min 1218$			Min 2865$		
	Max 667$			Max 1318$			Max 3227$		

Buradaki fiyatlar aşağıdaki mağazalardan derlenmiştir. Her bir fiyatın yanında hangi mağazadan alındığını gösteren kod harfini bulabilirsiniz. Fiyatlara KDV dahil değildir.

Mağaza indeksi **(a)** Eksen **(b)** Vatan **(c)** Hepsi Burada **(d)** Exa **(e)** Gold **(f)** Mavi Bilgisayar **(g)** Akortek **(h)** Gigatek **(i)** Fireball **(j)** Inventus **(k)** Bimeks **(l)** Teknosa

Monitör	17″		19″		22″		24″	
Alt Seviye	Yok		Samsung 932B		Yok		Yok	
	-	-	(a) 274$	(h) 264$	-	-	-	-
Üst Seviye	Samsung 732N+		Samsung 931C		Samsung 2232BW		BenQ FP241VW	
	(a) 225$	(e) 235$	(a) 334$	(f) 359$	(d) 445$	(h) 419$	(b) 1299$	-

Fare/Klavye	Fare		Klavye	
Alt Seviye	Logitech G7		Logitech Internet Pro	
	(b) 59$	(k) 55$	(e) 14$	(f) 15$
Üst Seviye	Logitech G5		Logitech G15	
	(b) 91$	(c) 90$	(b) 99$	(k) 99$

Ses Sistemi	Kulaklık		2.1 Hoparlör		5.1 Hoparlör	
Alt Seviye	Sennheiser PC130		Yok		Yok	
	40$	52$	-	-	-	-
Üst Seviye	Sennheiser PC160 SK		Logitech Z4		Logitech Z-5500	
	97$	99$	(b) 132$		(a) 469$	(f) 444$

Dizüstü Bilg.	14.1″		15.4″		17″	
Alt Seviye	Packard Bell GN45		Acer AS5720G-302G16Mn		Yok	
	(l) 1.099$		(b) 1199$	(c) 1399$	-	-
Üst Seviye	BenQ Joybook S41		Yok		Yok	
	(c) 1499$		-	-	-	-

TAMİR ATÖLYESİ

Yeni buluşma noktamız Oyungezer'de birbirimizin dertlerini dinleyeceğimiz, en azılı donanım sorunlarına çağre bulacağımız yer artık burası. Ferah değil mi? İki sayfa, altı sütun gördüğünüz gibi. Şahsen ben tamir takımımı yerleştirirken hiç zorlanmadım. Ah yavaş yavaş da arızalı bilgisayarlar gelmeye başladı. Şöyle koyun bakalım. Neydi sorunu bilgisayarımızın? Bu arada sormayı unuttum, çay kahve alır mıydınız ya da soğuk bir şeyler?

ESKİ BİR DOSTTAN MEKTUP

S Vaaaay yeni oluşum demeeeek,
Önce kendimi tanıtayım. Ben şu an bulunduğumuz sayfanın, döneminde "en kral" cevaplayıcısı (saçlarımı bu bölümü cevaplamaya çalışırken mi döktüm diye düşünürüm hâlâ), Tuğbek'in donanım partneri, her türlü eziyetini çekip de gıkını çıkarmayan, sonra da esas olarak mesleki sebeplerden bu ortamlardan uzak kalmak zorunda kalan eski editör Onur Bayram (İnanmiyacaksınız "Ben dohtor olacam" diyip gittiğinden beri kayıptı arkadaş. Facebook'dan bulup çıkardık. Özlemişiz seni Onurcum –TÖ). Giderek büyüyen, daha da bağımsızlaşan ve Türk oyuncusunun yanında olma isteğini sonsuz gönüllülükle devam ettiren bu oluşuma desteğim ve inancım sonsuz.
Bu eskileri yad eden, duygusal girişten sonra Oyungezer'in ilk donanım mektubunun da biraz bilgilendirici olması açısından SLI konusunu seçmeyi uygun buldum. Kendimi 95 model de olsa bir dört çeker arazi aracı almış gibi hissettiğim sistemim SLI 7600GT ile başlarda biraz sorunlar yaşadım.

Garaj

Atölyemizin çiçeği burnunda yepisyeni bir bölümü var, Garaj. Siz ve bilgisayarlarınız neye benziyor merak ediyoruz. Eğer beni ve kasamı dünya âlem görmeli diyorsanız bilgisayarınızla birlikte bir resminizi çektirin ve bize yollayın. Kalitesi iyi olsun mümkünse ve sisteminizin neden özel olduğunu yazmayı unutmayın (iki satırcık). İlk ay sizden gelen resim olamayacağı için biz de Emrah'a rica ettik, bize bilgisayarlı bir resim yollasın diye.



Bizim hiç ciforsumuz olmadı abi…

Tüm Nvidia çift ekran kartlı sistemlere de geçerli sorularım şunlar:
-Hangi kartlarla SLI yapılabilir?
-İki kartı sisteme takarken nasıl bir yol izlenmeli?
-SLI kartı gerekli mi?
-Ayarları nasıl yapılır?
-SLI kartlar nasıl OC edilirler?
İşin performans yönünü geçtikten sonra en verimli kullanmanın yolları sanırım bu soruların cevaplarından geçiyor. İşi bilenin soru sorması da bir başka oluyor :) Olgay'ı da zor ve uzun bir cevap bekliyor. DirectX10 aşkı ile yanıp tutuşmuyorsanız geçici bir süre için böyle bir ekran kartı ikilisini ikinci el değeri üzerinden toplamda (iki kart için birden) 90-100YTL gibi bir ücrete halledip 3DMark05'te 4000, 3DMark06'da 2500'e yakın puan artışı sağlayabileceğimizi (tek 7600GT'ye göre), üstelik OC şansınızın da hiç de az olmadığını ve bu kartların doğası gereği güç kaynağı isteklerinin gayet düşük olduğunu eklemeyi size yazdığım dönemlerden dolayı kendime görev bilirim arkadaşlar.
En zor, en bilgisiz, en cahil ve en yalnız günlerimizde yanımızda sadece bu "dost grubunun" olduğunu hiçbir zaman unutmayalım. Bol şans Oyungezer...
Onur Bayram

C Ben buralarda yokken O, Tuğbek ile buradaydı. Donanım köşesiyle, mektuplarıyla, sorular ve çözümleriyle… Bir dönemin donanım neferi, unutulmaz Onur Bayram. Yıllar sonra, o da konuk oldu aramıza. Hem de ilk sayımızın, ilk donanım sorusunda. Adeta nazarlık oldu, taç oldu donanım sayfalarımıza. Bir yeni, bir de eski çırak… Onur abi merhaba…
Onur abim SLI yapmışsın hiç söylemiyorsun. Hayırlı olsun, güle güle kullan. Kullan da be abim, ben hiç ısınamadım şu SLI işine. Nvidia Geforce 6-7-8 serilerinin hemen hemen hepsiyle SLI yapılabiliyor da (PCI-Express olanları) neden sadece aynı seri ve modeller olabiliyor? Mesela 7600GT ile 8600GT bağlanmıyor. İlle de aynı iki kart olacak. Bu da yetmiyor bellek kapasitesi de aynı olacak (8800GTS 320MB ile 8800 GTS 640MB olmaz mesela). Allah razı olsun Nvidia bizi marka konusunda sıkmıyor. 7600GT almışken markalar farklı bile olsa SLI uyumlu ise bağlanır diyor (isterse demesin).
SLI kartları takarken, montaja tek tek takarak başlamak en iyisi. İkisini aynı anda takıp, cart diye açtığımızda Windows'un saçmalayıp, mavi ekran vermesi (ne zaman vermedi ki) ihtimal dahilinde. O yüzden ilk önce ilk kartı takıp açalım, sonra da ikinci kartı takalım (güç kaynaklarını bağlamayı da unutmayalım) sonra da SLI köprüsünü kuralım. Hepsi bu.
Aslında SLI köprüsü (kartı) o kadar da gerekli değil. Mesela düşük seviye Gerforce 6 serisi SLI'lar bu köprüyü kullanmıyor. Bu kartın iki faydası var. İlki kartlar arasında 1 GB/s ekstra veri akışı sağlaması. Diğer yandan bu akışla kartlar arasında daha iyi iletişim kuruluyor ve grafik hatalarının çoğu böylece önlenmiş oluyor. Ama takmadan da SLI pekala kurulup, kullanılabilir.
SLI ayarları, her normal Nvidia ekran kartı gibi Nvidia Görev Çubuğu'ndan yapılabilir. SLI ile bağlı kartları, normal bir karta overclock yapar gibi işleme tabi tutabiliriz. Ayrıca overlclock'lu bir kart ile overclock'suz bir kart pekâlâ SLI kullanılabilir. Yeter ki iki kart da aynı model ve bellek kapasitesinde olsun. Aslında çok daha derin ve ayrıntılara girilmesi gereken bir konu SLI.
Eski bir dostu yeniden görmek çok güzeldi. Ama bunu saymıyoruz, yine bekliyoruz. Görüşmek üzere, sonsuz teşekkürler.

EKRAN KARTI OVERCLOCK YOLLARI

S Merhabalar,
Nvidia Geforce 7300 LE (256 MB) turbocache özellikli ekran kartım var. Kolay ve zahmetsiz nasıl overclock yapabilirim?
Bazı yerlerde ATI'nin overclock için oldukça basit programlarına rastladım. Nvidia'nın da böyle programları var mı acaba? Yoksa overclock işlemini o zaman nasıl gerçekleştirebilirim?
Kolay gelsin.
Dark Master

C Merhabalar Dark Master,
Nvidia ekran kartlarının kendine has bir overclock programı yok ancak ismi overclock ile adeta bütünleşmiş bir programı Nvidia kartlar için tavsiye edebilirim. Riva Tuner senin için en kolay ve en kullanışlı overclock çözümü olacaktır. Ancak dikkat etmen ve bilmen gereken bazı konular var. İlk önce Riva Tuner ile overlclock yaparken belli bir sınır ya da ATI için hazırlanan programlardaki gibi otomatik belirleme gibi seçenekler olmayacak. O yüzden arttırmaya en fazla 5'er frekanslık değerlerle başla. Hem belleği, hem de GPU frekansını çok yavaş ve grafikleri zorlu bir oyunda test ederek arttır. Benchmark sonuçlarını da mutlaka kaydet. Oyun olarak Doom III'ü kullanabilirsin mesela. Diğer yandan overclock yaptığın ekran kartı düşük seviye bir ürün olduğundan fazla zorlamamanı tavsiye ederim (Ayrıca en kısa sürede ekran kartını değiştirmende fayda var –TÖ).
Kolay gelsin

965 İÇİN 45NM DESTEĞİ GELİR Mİ?

S Selamlar Tuğbek abi,
Öncelikle yeni derginizin yolu açık olsun. Sizi sevdiğimiz için Level alan bizler, yine sizin için Oyungezer alacağız. Başta Sinan abi, sonra sen ve Serpil abla ve tüm yazarlar için tabii ki. Neyse başarılı olacaksınız inşallah diyerekten konuma giriyorum.
İki sene önce topladığım bilgisayarım yetersiz gelmeye başlayınca önce anakartımı, sonra da işlemcimi değiştirdim. Anakart GA-965P DS3, işlemci olarak da Core 2 Duo E6420 aldım. Tabii onca sene biriktirdiğim param da elimden uçup gitti. Derken ekran kartım yetmemeye başladı. Bu yüzden ASUS EN6600 Extreme olan ekran kartımı da değiştirmeye karar verdim ve yeni çıkacak olan

8700GTS veya 8800GT'yi beklemeye başladım.
Sorularıma gelirsek:
Mevcut anakartıma BIOS güncellemesi ile 45nm desteği gelebilir mi? Gelirse P35 ve X38 ve yongaları kadar performans alabilir miyim?
BIOS güncellemesinin riskli olduğunu duydum, donanım ile ilgili birçok teknik bilgim olmasına rağmen BIOS güncellemesi ile ilgili malumatım yok. Riskli mi, nasıl yapılır, yazılımla mı gerçekleştirilir?
Son olarak da almayı düşündüğüm ekran kartılarının Türkiye fiyatlarıyla ilgili bir bilgin var mı ve sence ne derece doğru seçim yapmışım?
Şimdiden sağol Tuğbek abi.
Mert KARAKAPLAN

C Merhabalar Mert, iyi dileklerin için Tuğbek, Sinan, Serpil ve tüm Oyungezer ailesi adına teşekkür ederim.
Görüyorum ki sen de bizim gibi dört gözle 45nm Intel işlemcileri bekleyenlerdensin. Ama sahip olduğun P965 Intel yonga setleri ne yazık ki bu yeni nesil işlemcileri şu an desteklemiyor, yakın zamanda da destekleyen BIOS güncellemeleri çıkacak gibi gözükmüyor. Korkarım bu yönde dedikodu bile yok. Kesin cevabı işlemcilerin çıkmasıyla göreceğiz ama benim tahminimi sorarsan olumsuz yönde olacak.
P35 veya X38 ile P965 arasında zaten %6-10 arasında bir performans farkı var. Olası bir 45nm desteğinde bu farkın azalacağını sanmıyorum ancak çok da artacağına inanmıyorum. Üç aşağı, beş yukarı aynı kalır.
BIOS ile ilgili hiçbir tecrüben yoksa BIOS güncellemesine girme bence. Artık hemen her anakart Windows üzerinden kolayca güncellenebiliyor. Ancak işlem BIOS ayarları sıfırlayacağı için oturup ayar yapman gerekecek. Kaldı ki yanlış bir ayarda CMOS sıfırlaması yapman gerekebilir.
Kısaca BIOS güncellemesi yapmadan önce nasıl yapacağını ve BIOS ayarlarını iyice bir öğrenmen şart. Nasıl yapacağın anakartının kullanım klavuzunda detaylı olarak anlatılmıştır. Her markada farklı olduğundan burada anlatmayacağız, yoksa farklı marka anakartı olan biri deneyip sistemine zarar verebilir. Ayrıca BIOS güncellemesi bazı donanımların Windows tarafından yeniden bulunup yüklenmesini gerektirebilir. Bu işi Windows otomatik yapsa da bazen sorunlar çıkarır. Kısacası her zaman dediğimiz gibi "Bir sorun ya da uyumsuzluk yoksa BIOS güncellemesi yapmayın".
Beklediğin ekran kartları şu an piyasaya girmediği için hem fiyatları, hem de performansı açısından pek bilgi sahibi değiliz. Ancak umarım ATI 2900 Pro gibi bizi hayal kırıklığına uğratmaz.
Kendine iyi bak Mert, iyi oyunlar.

BİLGİSAYARDAN SESLER GELİYOR

S Selamlar Oyungezer ailesi,
Yeni derginizde başarılar diliyorum. İşte sorularım:
1. Bu problemi benim arkadaşım yaşıyor o yüzden soruyorum. Kendisi bilgisayarını açarken ekranına görüntü gelmediğini söylüyor. Kabloları da kontrol etmiş, sorun yokmuş. İki saat sonra tekrar denemiş, bu sefer görüntü gelmiş. Ama bilgisayar çok kasılıyormuş (Intel E4300, 2GB DDR2 bellek, ATI 1950Pro ekran kartı) ve "da da da" diye sesler geliyormuş, ardından da restart atıyormuş. Arkadaşımın sizce sorunu nedir?
2. Ben de bir sistem topladım (klasik soru, soru olsun diye gönderdim. Kızmayın =)
(Intel E4300 ilemci, 2GB DDR2 800mhz bellek, ATI 1950Pro ekran kartı, 300GB Sata2 disk vs.) Sizce bu sistem beni ne kadar idare eder (UT3'ü full ayar kasmadan oynuyorum). DX10 destekli oyunlar çıkınca direk alıp oynamak istiyorum. Sizce neleri değiştirmeliyim? (Ekran kartı ATI HD2600XT düşünüyorum mesela)
Umarım sorularımla sizi sıkmamışımdır.
Arda BİLGEN

C Merhabalar Arda,
Arkadaşının bilgisayarının montajında sorun olabilir. Ekran kartının yuvasından oynaması ihtimali var tabii ki. Ayrıca işlemci ısısını kontrol etmesinde fayda var. Donanımsal bir arıza olduğu açık. Kasanın açılması ve her parçanın durumunun kontrol edilmesi şart.
Bu sistem seni bir sene daha idare eder. Sonra ekran kartını değiştirip bu süreyi uzatabilirsin.
ATI 2600XT, 1950Pro'dan daha iyi bir kart değil. O yüzden biraz daha bekleyip iyi bir kart almakta fayda var.
Bizim işimiz bu, sıkılmak ne kelime. Kendine iyi bak, görüşürüz.

KUZEY KÖPRÜSÜ NE KADAR ISINIR

S Merhaba, anakarttaki kuzey köprüsünün fanından gelen gürültüyü azaltmak için pervaneli aktif fanı söküp, yerine pasif fan taktım. Sorum ise şu; kuzey köprüsünde aktif soğutmadan, pasif soğutmaya geçen bir bilgisayarda performans kaybı yaşanır mı?
Teşekkürler.
Alpan AYTEKİN

C Merhabalar Alpan, ister overclock işlemine tabii tutulsun, ister normal değerlerde kullanılsın kuzey köprüleri, işlemci ve ekran kartları yongaları kadar ısınmaz. Isınmadığı için de aşırı soğutma çözümleri gerektirmez. Bu nedenle kuzey köprüsünde kullanılacak pasif bakır bir fan yeter, hatta artar bile. Peformans kaybı söz konusu dahi olamaz. Ancak akıllara aşırı ısınmadan kaynaklanan arızalar gelebilir. Kuzey köprülerinde ise böyle sorunlara pek rastlanmaz. (Kuzey köprüsü için ideal sıcaklık değerleri 30 ila 40 derece arasıdır. 60 derecenin üstü alarm seviyesidir. –TÖ)

SABİT DİSK SİZLERE ÖMÜR

S Selamlar Oyungezer ahalisi,
İlk sayınızı kutlar ve derginin daimi olmasını temenni ederim. Hemen soruma geçeyim. Bilgisayarımın reset atıp yeniden başlamasını beklerken DOS ekranında "disk okuma hatası bilgisayarınızı yeniden başlatmak için ctrl+alt+del basın" yazdı. Bu üçüne basıp bilgisayarımı yeniden başlattığımda ise yeniden aynı durumla karşılaştım. Bir türlü Windows'a gelemiyorum. Sorduğum bazı kişiler ise sabit diskin miladını doldurduğu gibisinden şeyler söylüyorlar. Bu mümkün müdür?
Herkese saygılar.
Emrecan CEYLAN

C Merhabalar Emrecan,
İlk yapman gereken BIOS'a girip sabit diskinin BIOS tarafından algılanıp algılanmadığını kontrol etmen. Eğer algılanmıyorsa cidden sabit diskin bozulmuş olabilir. O zaman diski alıp bilgisayarcının yolunu tutmaktan başka çare kalmıyor. Ancak BIOS tarafından görülüyorsa bir ümit var demektir. (Tabi ben olsam her şeyden önce kabloları kontrol ederdim. Kablosu çıkmış olabilir. Bir de farklı bir IDE yuvasına takıp denemekte fayda var. –TÖ)

Bugün de mesai saatimizin sonuna geldik. Dükkânın kepenklerini kapatıp, evimizin yolunu tutmadan evvel hatırlatalım, **tüm donanım sorularınızı donanım@oyungezer.com.tr adresine yollayabilirsiniz.** Haydi iyi akşamlar…

Tamir Atölyesinde Çalışmanın Zararları

Bu ay ilk sorumuz eski çıraklardan (o partner diyor ya) Dr. Onur'dan geldi. Biz de fırsattan istifade yıllarca Teknik Servis yazmanın etkilerini araştırdık üzerinde.

Saçlarda dökülme: Teknik Servis hastalığının en temel belirtisidir. Yoğun çalışma ve aşırı stres adamda saç falan bırakmaz.
Yüz boyunca ilerleyen lezyonlar: Oradan bakınca kirli sakal gibi görülebilir ama aslında yüzdeki bu lekeler, çıldırtan sorular karşısında hastamızın yüzünü parçalamaya çalışması sonucu oluşan yaralar ve bunların kaptığı iltihaplardan oluşan lezyonlardır aslında.



Aşırı kilo alma: Teknik Servis yazarlığının yarattığı depresyon kontrol edilemez seviyelere ulaşınca hastamız azıcık olsun endorfin salgılayabilmek umuduyla kendisini Nutella'ya vermiştir. Bu dönemde aldığı fazladan 82 kiloyu geçen yıllarda verse de halen etkileri görülmektedir.
Kendine bakmama: Teknik Servis hastalığı bireyi hayattan koparmakta, normal yaşama ayak uydurmasını engellemektedir. Hastamızın düz siyah tişörtü, sıkıcı çerçeveli gözlükleri, kalan son üç tel saçının dağınık bırakılması yine hastalıktan kaynaklanmaktadır.
Psikolojik etkiler: Yüzdeki gülümseme her şeyi anlatıyor aslında. Bu tiplerden uzak durmakta fayda var, kriz anlarında en yakınlarına bile format atmaya kalktıkları görülmüştür.

OYUNLARDAN PARA KAZANMAK

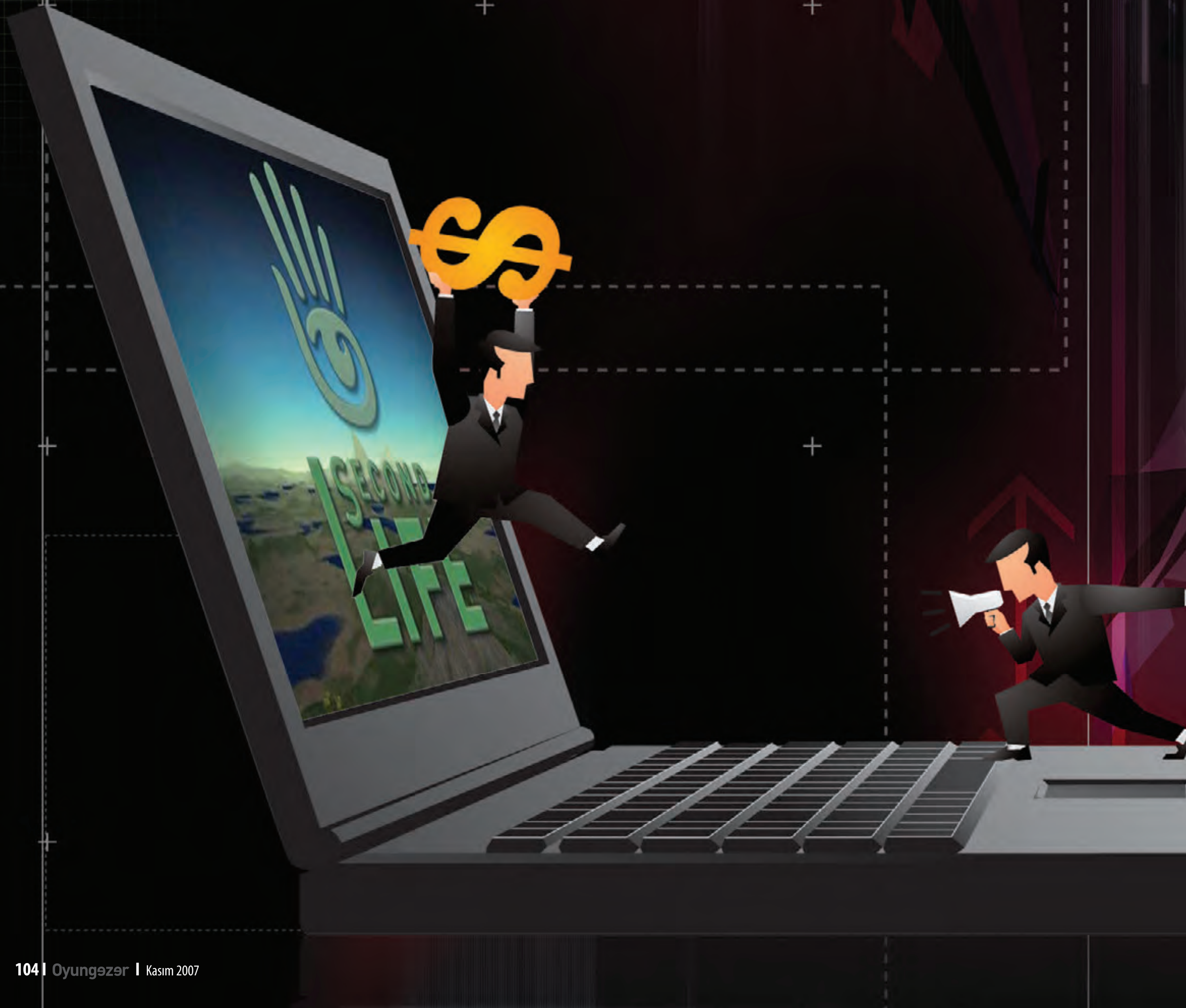
EĞLENMEK CİDDİ BİR İŞ OLABİLİR Mİ? EN SEVDİĞİNİZ OYUNU MASANIZA KADAR GETİREN SÜRECİN BİR PARÇASI OLUP, CİDDİ BİR GELİR KAPISINI ARALAMANIZ MÜMKÜN

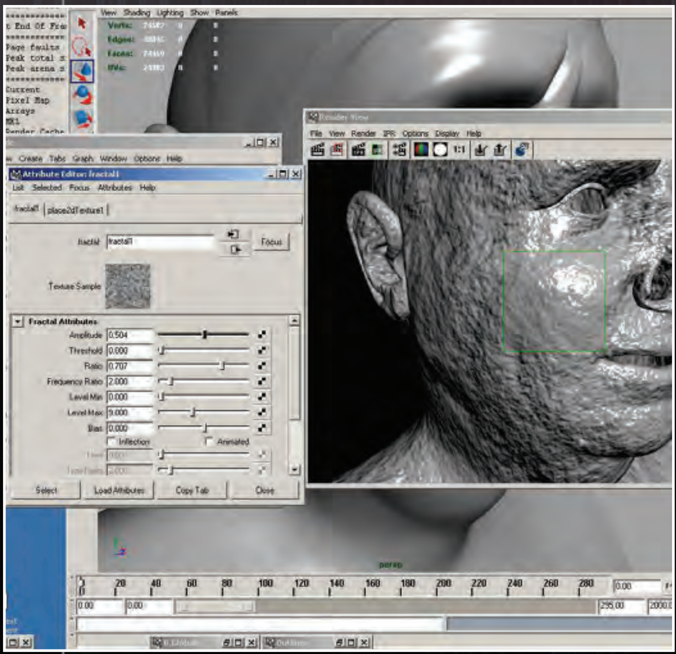
SORU
Bilgisayarla ilk tanıştığımda bu cafcaflı aletin ilerideki hayatımı belirleyeceğini asla tahmin edemezdim. Hem tahmin yürütemeyecek kadar küçüktüm hem de başlangıçta her şey bir **oyundan** ibaretti. Evde sadece oyun oynamaya ve saçma sapan programlar yazmaya yarayan cihazlarım neyse de, asıl ailemin işyerindeki dokunmatik ekranlı sistem aklımı başımdan almıştı. Yeşil siyah ekranda oyun namına bir tek iskambil mevcuttu ama evdeki televizyona bağladığımız sistemlerin aksine o tek başına, saf bir bilgisayardı.

Yıllar geçti evdeki sistem biriken harçlıklarla yenilenmeye çalışıldı. Ortada bir sorun yoktu. Ta ki bildiğimiz anlamdaki PC'ler evlere girene kadar. Oyunlar almış başını gitmişti. Üçüncü boyutun keşfedilmesiyle kafalar monitöre biraz daha gömüldü. Okuldan kalan vaktin tamamı bilgisayar başında geçiriliyor, kişisel ihtiyaçlar dışında bilgisayar başından kalkıldığında ise sürekli bilgisayar dergileri karıştırılıyordu. Fakat zamanla bu durum evdekileri rahatsız etmeye başladı. Onlar için meselenin ne olduğunu pek umursamadan, arada sorulan tek bir soruya kafayı takardım: "Neden bu kadar çok oyun oynuyorsun?"

CEVAP
Öncelikle bilgisayar oynamanın aileyi niçin sinir ettiğine bakalım. PC'lerin hayatıma girmesiyle salondaki televizyon için girilen savaşlar sona erdi. Eve kaset kaset oyun taşı-


Lightwave, modelleme programları arasında en çok kullanılanlardan.





Doku kaplama sanatçıları, oyun yapımcılığında en çok aranan çalışanlar arasında. Özellikle HD grafik dönemi başladığından beri.

dığım günlerin aksine aile fertlerinin aldığım oyunla eğlenip eğlenmeyeceklerini umursamaz olmuştum. Çünkü bilgisayar artık ortak yaşam alanı olan oturma odasından, tamamen şahsa özel olan odama taşınmıştı. Artık ben yattıktan sonra kırılan Quick Shot joystickler'in tellerini sabahları değiştirmem de gerekmiyordu. Bilgisayar ve oyunlar artık aile içinde paylaşılan bir şey olmaktan çıkmış, özelim haline gelmişti. Çocukları kendinden bir şekilde uzaklaşan her aile gibi tavır alındı. Tavır aslında oyunlara değil, banaydı. Bu sorunu anneme bir bilgisayar alıp evde lokal ağ kurarak bir nebze aşabildim sanırım. "**Suç**"a ortak olan annem en azından artık "neden bu kadar çok oyun oynuyorsun?" diye sormaz oldu.

NEDEN OYUN OYNUYORUM?

Bu soruya yıllar içinde binlerce farklı cevap vermişimdir. Ancak en kayda değer olanı, ergenliği de rafa kaldırıp rock yıldızı olmayacağımı fark ettikten sonraki dönemde buldum. Çocukluktan sıyrılıp gündelik hayatın monoton döngüsüne girdikten sonra, hayal kurmayı da bırakıp iyice çekilmez hale gelen günlere biraz heyecan, biraz tat katmanın en kolay yoluydu oynamak. Oyunlar, sıkıcı hayatımda heyecanın doruk noktasıydı. Bu da onları vazgeçilmez yapıyordu. Neyse... Yaklaşık bir sayfayı girişe ayırdıktan sonra, uzandığım terapi kanepesinden kalkıp artık konuya girebilirim.

AMAÇLAR VE ARAÇLAR

"Oyunlarla aramdaki yasak aşkı profesyonel bir ilişkiye dönüştürsem? Oyunlar eğlenme ihtiyacımın yanı sıra geçimimi de sağlasa? Bunun için ne yapsam?" Aklınızda buna benzer sorular dolaşıyorsa, size bazı önerilerimiz olacak... Oyunları gelir kapısı haline getirmek için takip edilebilecek birçok yol var. İzlenebilecek farklı yollar için farklı donanımlar gerekse de hepsi için bazı şeyler ortak: Güven, özveri, sabır ve oyun bilgisi. Oyun sektörünün hangi dalında çalışırsanız çalışın, sabah 9-akşam 5 döngüsüyle çalışmayacağınızı, ailenizden, arkadaşlarınızdan ve tatilinizden sıkça feragat etmeniz gerekeceğini, gece ve gündüzün, haftasonu ve hafta içinin bir farkı olmadığını bilmeniz gerekiyor. Hayatınızı idame ettirecek kadar parayı ve belki daha fazlasını kazanabilmek için ise kimi durumlarda uzun yıllar pek çok soruna katlanmanız gerekebilir. Öyleyse, önce derin bir nefes alın, başlıyoruz.

YAPIM

Oyun yapımı, seçilebilecek en zorlu yollardan biri. Günümüzün efsane isimleri ve yapımcı ekipleri, yazılım firmalarında çalışan ve hobi olarak minik oyunlar yazan, daha sonra asıl işlerini bırakıp tamamen oyunlara yönelen insanlar. En büyük avantajları, oyun dünyasının doğuşundan günümüze, her evresinde yer almış olmaları. Programcılık, tasarım, ses, müzik, senaryo, sanat, pazarlama, halkla ilişkiler gibi birçok dal var bu başlık altında. Peki biz işe nereden başlayacağız? Türkiye'de oyun tasarımı ve programcılığı ile ilgili öğretim kurumları henüz emekleme aşamasında ama yurtdışında pek çok ülkede 2 ila 4 yıl arası eğitim alıp piyasada iş kovalamaya başlamak mümkün. Tabii 2 ila 6 yıl arası tecrübeniz, sınırlı da olsa belli bir başarı yakalamış birkaç projeniz yoksa henüz hedefinize en uzak noktadasınız. Hevesinizi kırmak gibi olmasın ama biraz tecrübe puanı kazanmak için neredeyse bedavaya yıllar boyu çalışan yüzlerce yazılımcı var bu piyasada. Ayrıca büyük firmaların oyun yapım ekiplerinde çalışanların yıllık 10 bin ile 60 bin dolar arasında değişen maaşlar aldığını da söylemeliyim (sakın ola ki "ooo, iyi paraymış hacı?" demeyin. Amerika'da kazanılan bir para bu ve orada harcayacaksanız, dişinizin kovuğuna gitmez).

İLLA OYUN YAPACAĞIM!

Hemen okumayı bırakmayın canım... Profesyonel bir kariyere başlamak için illa yukarıdaki uzun ve zahmetli yolu yürümeniz, Amerika'lara kadar yol tepmeniz gerekmiyor. Öncelikle korsana göz yummayıp orijinal oyunlara şöyle bir yönelelim. Birkaç lira yerine 40 ila 80 lira arası bir ücret ödeyeceğiniz bir oyuna çok daha fazla zaman ayıracağınız garanti. Kaldı ki akıllarda yer eden, yıllarca oynanan oyun modları senede bir,

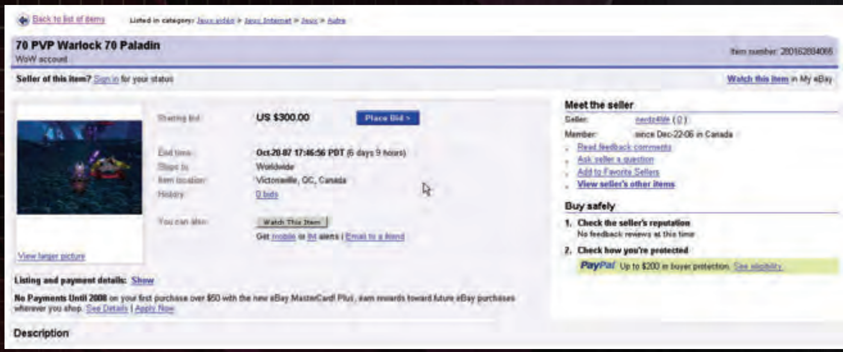
SORUMLULUK MODU

Bir yapım ekibini parçalara böldüğümüzde ortaya çıkan, programcı, tasarımcı, ses, müzik gibi ana başlıklar aman ha sizi yanıltmasın. Oyunun yapım aşamasında bu kollardan hangisinde yer alıyor olursanız olun, diğerleri hakkında da bilgi sahibi olmanız gerekiyor. En temel sorumlulukları şöyle sıralayabiliriz:

- Ekibin ve teknolojinin sınırlarını belirlemek
- Belli bir plana göre ilerlense bile yapım aşamasında sürekli şekil değiştiren oyunu "tamamlanabilir ve oynanabilir" kılmak
- Ulaşılması mümkün olmayan hedefler belirlememek.
- Programcı ekip sadece kod yazıyor gibi gözükse de, grafik departmanı olmayacak tasarımlar ile karşılarına çıkmamalı, tasarımcı ekip her konuda bilgi sahibi olmalı, veri akışını sağlıklı bir şekilde sağlamalı ve oyunun bir bütün olarak ne durumda olduğunu gözler önüne serebilmeli. Biz mod ya da mini oyunlarla işe başlasak bile dışarıdan yardım almak durumunda kaldığımızda bir planımız ve disiplinli bir çalışma sistemimiz olduğunu gösterebilmeliyiz. Karşılık beklemeden vaktini projenize ayıracak insanları fethedebilmek için elinizde ne yaptığınızla ilgili düzenli döküman bulunmasında fayda var. Hem ofis yazılımları ne güne duruyor...



"OYUNCULAR ARASI PARA AKIŞININ 2006 YILINDA 2.6 MİLYAR DOLARI BULMASI YAPIMCI VE DAĞITIMCI FİRMALARIN DA HAREKETE GEÇMESİNİ SAĞLADI."



bilemediniz iki kez oyun alabilen ve tüm yılı bunlarla geçirmek durumunda kalan gençlerin elinden çıkıyor. Mod yapımı bizlere sıkıcı ya da gereksiz görülebilir. Ancak bir oyun üstünde uğraştıkça "ben nasıl oyun yapacağım?" sorusuna yavaş yavaş cevap bulacaksınız. Öncelikle yapacağınız mod, oyunun aslından farklı görünecektir. Bunun için grafik tasarım programları ile haşır neşir olmanız, kendi kaplamalarınızı hazırlamanız gerekecek. Yapımcıların kullandığı Photoshop, Maya gibi programlar biz son kullanıcılar için ulaşılmaz değil. Bunlardan birini edinip oyunun görselleri üzerinde çalıştıkça, aslında olayın sadece üç boyutlu modelleri Barbie bebekler gibi giydirmekten ibaret olmadığını göreceksiniz.

Tıpkı film, tiyatro ya da kitap gibi, bir oyun ya da mod tasarlarken de plana, senaryoya ve kurguya ihtiyacınız var. Yani kodlara gömülmeden önce ofis programlarıyla haşır neşir olmanız gerekecek. Yapacağınız bölüm ve karakter tasarımları ve varsa diyalogların yazılması, ihtiyaç duyacağınız insan gücü ve yazılımlar hakkında fikir sahibi olmanızı sağlayacak. Modun tüm içeriği ortaya çıktıktan sonra görseller üzerinde çalışmaya başlayabilir, kafamızda kurduğumuz dünyayı yaratmak için ilk adımı atabiliriz.

YALAN DÜNYA, YALAN PARA

Second Life'ın oyun içinde kullanılan para birimi Linden. Oyunun sitesine girip kurları kontrol etmeniz mümkün. Bu yazıyı yazarken 185 Linden doları, 1 Amerikan dolarına denk geliyordu.

Siteden Linden dolar satın alabildiğiniz gibi oyun içinde kazandığınız parayı da kullandığınız kredi kartı hesabına dolar olarak geçirebiliyorsunuz. Yarattığınız her türlü objeyi oyunda satarak para kazanma şansınız var.

Gerçek firmaların bu sanal dünyaya yatırım yapmaya başlaması ile Linden dolarının da değeri artmaya devam ediyor. Kullanıcıların büyük bir kısmı hesaplarının çalınması ya da hacklenmesi ihtimaline karşı günaşırı Linden dolarlarını, gerçek paraya çevirerek saklıyorlar.

Ücretsiz dağıtılan oyun motorlarını kullanarak sıfırdan bir şeyler yapmaya çalışmak da bir seçenek elbette. Oyun programlama konusunda tecrübe ve bilgi sahibi değilseniz, örneğin C++ öğrenmekle işe başlayabilir ya da programlama bilgisi olan arkadaşları projenize dahil etmeye çalışabilirsiniz. Bir ekip kurmak her ne kadar tuzlu ve zorlu görünse de, henüz profesyonel bir iş yapmıyoruz ve bir şirket değiliz. Yapacağımız şey de bir Crysis ya da Bioshock olmayacağına göre ekibinizi **gönüllülük** esasına göre oluşturmanız anlamlı olur. Mod sitelerini ya da *Gamasutra.com* benzeri geliştiricilere yönelik siteleri takip ederek dünyanın dört bir yanından yardım almanız mümkün. Burada önemli olan, projeniz başarıyla tamamlansın ya da tamamlanmasın, oyun yapımı konusunda tecrübe edinmek, kullanılan mevcut teknolojileri öğrenmek ve uygulamaya geçirmek. Amaç bilgi dağarcığımızı mümkün olduğu kadar geliştirebilmek.

UCUZ ETİN YAHNİSİ YAHŞİ OLUR

Dikkat ettiyseniz elimize henüz bir kuruş para geçmedi. Bir iki mod yaparak ve ücretsiz oyun motorlarını kullanarak programlama, grafik tasarım, ses efekti ve müzik konularında biraz bilgi sahibi olduk. O ilk kuruşu cebe indirebilmek için artık parayla satacağımız bir şeyler ortaya çıkarmaya başlayabiliriz. Yapmamız gereken; eğlenceli, basit, "casual" diye tabir ettiğimiz türde oyunlar ortaya çıkartmak. 2 ile 20 dolar arasında internet üzerinden satılan bu oyunlar, satış rakamlarında bizim dev oyunları geride bırakmaya başlayalı uzun zaman oluyor. Bu durumda ufaktan öğrenmeye başlamamız gereken başka şeyler çıkıyor karşımıza. Oyunlarımızın tanıtımı ve satışı için bir internet sitesi, duyurulması ve satışı için de ufak bir reklam departmanına ihtiyacımız var. Web tasarım, reklamcılık gibi konulara ucundan bulaştığımızda bilinmesi gereken her konuya da bulaşmış sayılabiliriz. Yine para içinde yüzmediğimiz için, çeşitli forumlarda, ücretsiz reklam verebileceğimiz web sitelerinde ismimizi duyurmaya başlayabiliriz. Mod sitelerinde ve ücretsiz oyunların dağıtımını üstlenen sitelerde ufak bir shareware çalışması ile bilinir hale gelmeniz mümkün (mesela gametunnel.com). Gerekli bilgi birikimine, maddi güce ve insan kaynağına sahip olduğunuzda ise sağlam bir proje ile yola devam edebilir, tüm hayallerinizi gerçekleştirme şansını yakalayabilirsiniz. Yeter ki her şeyin bir yılda olup bitmesini beklemeyin. Sabır ve özveriyle hedefinize doğru ilerlemeye devam edin.



SANAL EMLÂK

Bazılarınızın suratı mı asıldı ne? Ümitsizliğe kapılmanıza gerek yok sevgili Oyungezerler. Tek yol yıllarınızı harcayıp oyun yapımcısı olmak değil. Hele ki sanal dünyanın gerçek dünya kadar prim yapmaya başladığı şu günlerde yapabileceklerimiz sadece hayal gücümüzle sınırlı. Örneğin *Second Life* hayal gücümüzün bile sınırlarını zorlayan gelir kapılarından biri olarak karşımızda duruyor. Linden Labs tarafından geliştirilen ve kullanıcıların sanal dünyayı istedikleri gibi şekillendirmelerine izin veren oyunda günlük para akışı 500 bin ila 1 milyon dolar arasında değişiyor. Oyunun sağladığı "Second Life 3D Modeling Tools" ve script dili sayesinde istediğiniz objeyi yaratıp oyunun dünyasında kullanabiliyorsunuz. Yine bu objeleri para karşılığı oyuna ekleyebiliyorsunuz. Ancak ne yaptığınızı biliyorsanız harcayacağınız birkaç dolar, kazanacağınız paranın yanında pek önemsiz bir miktar.

Second Life'ta büyük oynayanlar, diğer bir tabirle **uyanıklar**, arsa parselleyip fahiş fiyattan satmak gibi çok kazançlı bir yol tutturmuş ve


Konser biletleri ne kadardı bilemiyorum ama kostümlere bir dünya para harcadıkları kesin.



Fatal1ty oyun dünyasının en çok kazanan profesyonel oyuncularından birisi. Kendi adına yapılmış donanım serileri bile var.



sanal emlakçılığın suyunu çıkartmış durumda. Ayrıca kendi arsanızı alıp sinema, sirk, eğlence parkı, tiyatro, tatil beldesi gibi aklınıza gelebilecek her şeyi inşa etmeniz mümkün. Buralardan para kazanmanın yolu ise elbette diğer oyuncuları mekanınıza çekmekten geçiyor. Hatta yap-işlet-devret mantığı da iyi bir gelir kapısı.

ÇİFTÇİ WOW'UN EFENDİSİDİR

Sanal ortamda para kazanabileceğiniz tek oyun *Second Life* değil. Popüler her türlü devasa online oyunda para kazanmanız mümkün. Nadiren gerçek para birimi kullanan oyunlara da rastlamak mümkünse de, işin bu yanıyla bizim işimiz yok. "Credit Farming" tabir edilen ve oyunda bir şekilde hızla para yapan bazı kimselerin, oyunculara gerçek para karşılığı oyun içi para satması, genellikle oyunların ekonomi dengelerini altüst ediyor. Ancak oyun içi nesnelerin gerçek para karşılığı satışı, yapımcı firmaların bile zaman zaman desteklediği bir durum.

Oyunlarda az bulunan ya da fiyatı yüksek nesneleri oyuncuların gerçek para karşılığında edinmeye kalkışması oldukça sık karşılaştığımız bir durum. İşi biraz daha ileriye götürüp karakterlerini belli seviyeye getirdikten sonra hesaplarını internet üzerinden satan (bir başka yap-işlet-devret modeli) birçok kullanıcıya rastlayabilirsiniz. Oyuncular arası para akışının 2006 yılında 2.6 milyar doları bulması yapımcı ve dağıtımcı firmaların da harekete geçmesini sağladı. Örneğin Sony'nin devasa online oyunlardan sorumlu kolu SOE, Station Account kullanıcılarına belli oyunlar dahilinde nesne satışında aracılık ediyor. Bu tür alışverişlerde en sık kullanılan e-Bay'in usulsüz alım satımların ve dolandırıcılığın artması üzerine benzer açık artırmalara izin vermediği biliniyor ama hâlâ biraz kurcalayarak gözden kaçmış açık artırmalar bulmak mümkün. Ancak bu yolla para kazanan ekipler artık kendi web sitelerinden satış yapacak kadar işleri geliştirdiler. PayPal en çok kullanılan ödeme şekli olarak karşımıza çıkıyor. Everquest 2, Star Wars Galaxies, World of Warcraft başta olmak üzere pek çok oyunun hesaplarını ve oyun içi nesnelerini 14 ila 4000 dolar arasında internetten bulmak mümkün. Eğer işiniz bu olacaksa, yaşasın aç gözlüler diyoruz...

BİLEĞİNE KUVVET

Johnathan "**Fatal1ty**" Wendel, artık oyuncuların yakından bildiği bir isim. Kim olduğunu bilmeseniz bile Fatal1ty ibaresini pek çok donanımın üstünde görmüş olabilirsiniz. Kendisi, oyunlardan nasıl para kazanıldığından çok, bu işin suyunun nasıl çıkartılacağının canlı örneği. İnternetin yaygınlaşması, ardından online oyunların popülerliğinin artması, uluslararası oyun topluluklarının ortaya çıkmasına önayak oldu. Dünyanın dört bir yanından oyuncuları biraraya getiren turnuvaların ortaya çıkışı ile "profesyonel oyunculuk" bir meslek haline geldi. İlk turnuvasında 4 bin dolar para ödülü ile eve dönen Johnathan, ailesinin oyunlarla ilgili kösteğinden kurtularak oyun oynamayı bir meslek haline getirdi.

Yedi yıl boyunca profesyonel olarak oyun oynayarak, 25 yaşına geldiğinde 41 turnuva şampiyonluğu ve 400 bin dolardan fazla para ödülü toparladı. Dünyanın dört bir yanını turnuvalar sayesinde gezdi, inanılmaz bir hayran kitlesine sahip oldu. Donanım firmaları, ürünlerinde Fatal1ty ismini kullanabilmek için inanılmaz miktarlarda paralar döktü. Parlak tarafından bakınca harika görünen bu mesleğin diğer yüzünde her turnuva maçı öncesi 12 saat antrenman yaparak hazırlanmak var. Wendel, kendi başarısını sadece bilgisayar başında geçirdiği vakitle yetinmeyip, sürekli spor yaparak vücudunu ve beynini zinde tutmasına bağlıyor. Oyuncu olmak disiplinli bir hayat gerektiriyormuş. Benden söylemesi...

MESLEK: "OYUNGEZMEK"

İşin bir de yazarlık kısmı var elbette. Oyunlar hakkında yazı yazarak, geçiminizi bizler gibi sağlamanız da mümkün. Ancak donanımınızın yine yapımcılar kadar sağlam olması gerekiyor. Dile ve kaleme hakimiyet, oyun kültürü, kısıtlı sürede ve belli sınırlar dahilinde yazı yazabilmek, doyurucu bilgi verirken okuyucuyu sıkmayacak yazılar çıkartabilmek gibi kriterleri sağlayabilmek gerekiyor. Bol bol oyun oynamanın yanında, bol bol okumayı ve yazmayı gerektiriyor.

Oyunlar hakkında yazmanın yanında oyunlar için yazmak da bir diğer şık. Firmalar sık sık web sitelerinden özellikle oyunların senaryoları ve diyalogları üzerinde çalışacak yazarlar aradıklarını duyuruyorlar. Programcılık ve tasarım bilgisi burada da bir artı olarak karşımıza çıkıyor. Örneğin Bioware şu aralar, sıradaki oyun projesi üzerinde çalışacak yazarlar arıyor. Ancak yarışmaya katılmak için bir senaryo metni yeterli değil. Başvurunuzu, bu hikayeyi 20-30 dakikadan uzun olmayacak bir Neverwinter Nights 2 moduna çevirerek yapmanız gerekiyor. Adaylardan beklenen bir başka şey de karakterler arasında geçecek diyalogların kaliteli, anlaşılabilir ve akıcı olması.

SONUÇ

Her meslekte olduğu gibi oyun endüstrisi içinde de başarılı olmanın bir numaralı kuralı hem yeteri kadar bilgi sahibi olmak hem de emek ve zaman vermek.

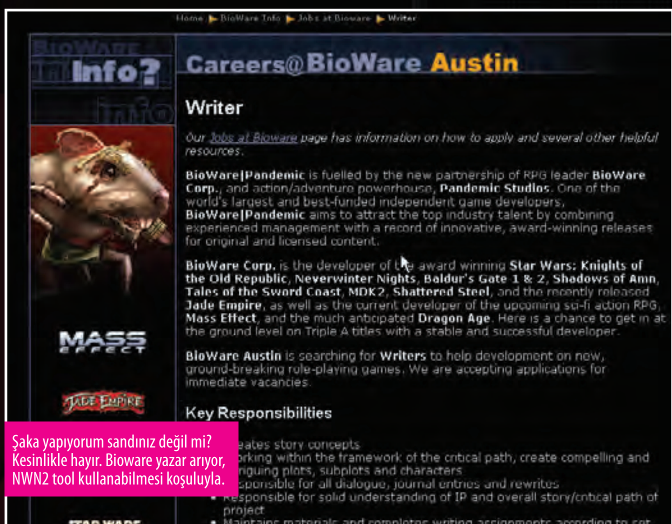
Oyun dünyasının devleri, ağız birliği etmişçesine hep aynı önerileri veriyor bu sektörüe girmek isteyenlere: "Kendinizi sürekli geliştirin. Her şeyi öğrenmeye çalışın. Büyük düşler kurun ama kendinize daima küçük hedefler belirleyin. Hayalkırıklıklarına hazır olun ama yılmayın." İşe Flash oyunları yaparak başlamak, ömür boyu o noktada takılıp kalacağınız anlamına gelmiyor. Aksine, isminizi devler arasına yazdırmak için ilk basamaktan başlamalısınız.

Eklemek istediğim bir şey daha var. "Blow" isimli Johnny Depp filminde kahramanımızın babası rolündeki Ray Liotta oğlunu kenara çeker ve belki de hayatım boyunca bir filmden duyacağım en mantıklı repliği söyler; "Para gerçek değil".

Tecrübe ile sabit, para kazanmak gerekli ama amacımız haline geldiği gün kazanacaklarımız kaybedeceklerimiz yanında fazlasıyla ufak kalıyor. Öte yandan severek ve gerçekten emek vererek uğraştığınız her işte ne olursa olsun başarılı olacaksınızdır.

Kalın sağlıcakla.

JESUSKANE



Şaka yapıyorum sandınız değil mi? Kesinlikle hayır. Bioware yazar arıyor, NWN2 tool kullanabilmesi koşuluyla.


SUPERONLINE®
SUPER
ADSL
1Mb HIZINDA
İNTERNET!
29 YTL'DEN
BAŞLAYAN
FİYATLARLA
0212 473 74 00
www.superonline.com
İNTERNET = SUPERONLINE

EKRAN DIŞI



HOŞGELDİNİZ!

Oyungezer bu bölümde en azından oyun ekranlarının başından kalkıyor ve başka ekranlara dalıyor. Bu ekranların herbiri Oyungezer kadrosunun oyunlardan artakalan hayatları aslında.

Oynamak ve yazmak dışında neler yapıyoruz, nelerle ilgileniyoruz ve hatta biraraya gelince nelere vakıfız (ve tabii değiliz) üstüne bir bölüm Ekran-Dışı. Sadece dış dünyayla kişisel temaslarımızdan ibaret de değil bu sayfalar. Başkaları da var işin içinde.

Her sayıda oyunlarla veya oyunları besleyen kültürlerle uğraşan bazı isimlerin kapısını çalacağız; meraklı sorularımızla bunaltıp, kapıdan giremediğimiz zaman bacayı tercih edeceğiz. Bazen de özellikle dijital ortamlarla olan ortak dertlerimizi çeşitli dosya konuları altında toplayarak sizlerle paylaşacağız.

Sizlerden gelecek önerilere de açığız tabii ki. "Bu ay şunu kesinlikle pas geçmeyin..." veya "Şuna da yer vermelisiniz bu sayınızda mutlaka..." gibi müdahalelerinizi bekliyoruz. Uzun lafın kısası, randevunuza sadık kaldığınız için teşekkürler ve iyi oyungezmeler!

GÜVEN ÇATAK

EKRANDIŞINDAKİLER

Bu sadece bir kitap değil



Hem kulağa, hem göze hitap eden Netame, sadece bir kitap değil, paralel bir evrene açılan bir boyut kapısı aynı zamanda.

Biri yazmış, biri resimlemiş ve biri de bestelemiş. E, doğal olarak biri okumuş, biri bakmış ve biri de dinlemiş; şimdilik bunları yapan ben oluyorum ve size de "hani bana?" demek düşüyor ve tabii sonra da merakınızı gidermek için bir Netame almak.

Söylebileceklerim ile başlıyor ve Yapabileceklerim ile bitiyor Netame. Tarif etmek zor, tanımlamak da. Aslında gerek de yok; büyüyü bozmamaktan çok, keşfetmenin tadına varmak için. Netame, size satırların, resimlerin ve müziklerin eşlik ettiği bir yolculuk. Belki de bir evren ama bir ara sokak kadar geniş. Bu gölgelerin uzadığı, renklerin karıştığı sokakta Netame karakterler ve hayatlar kesişiyor bazen dokunarak bazen uçarak. Tüm bu kaderleri resimli-roman şeklinde okurken, sokağın sesleri de geliyor kulaklarımıza...

Netame tuhaf bir romantik alem belki ama öncelikle alışık olmadığımız bir transfer biçimi. Gerçekten de Sadi Güran illüstrasyonlarıyla, Deniz Cuylan besteleriyle ve Senem Akçay hikayeleriyle, ilginç bir deneyim ortaya çıkartmış. Ellerine sağlık. Umarım bu tip melez projelerin devamı gelir. Ama şimdilik Netame sizleri beklemekte. Hikayelerden ilk sevdiğim 'Cabaret Diabolique'in girişinde dediği gibi: "İçeriye buyurun. İşte kabarenin havası ısınıyor ve sahne aydınlanıyor. Oyun başlıyor." Bu arada beni ilk müzikler çarptı, bakalım sizi hangisi çarpacak?



Indy bir kez daha ve muhtemelen son kez kırbacını şaklatacak. Umarız Lucasarts filmin arkasından bir adventure patlatır.

Şapka tamam, kırbaç da

"Ama pantolonu bilemem" demiş 60'larında olan Harrison Ford, bir kez daha ve belki de son kez Indiana Jones rolüne soyunmanın arefesinde. Evet, en sonunda tarih verildi: 23 Mayıs 2008. Bir aksilik olmazsa tüm dünyayla aynı zamanda izleyeceğiz Indy'nin dördüncü macerasını. Daha tabii haber çok taze ama şahsen iflah olmaz bir Indy hayranı olduğumdan, Kingdom of Crystal Skull haberleriyle sizi birkaç kez daha taciz edebilirim. Yazıldı yazılacak ve çekildi çekilecek derken, en sonunda Indy projesi start almış durumda. Muhtemelen Star Wars'dan sonra devamı gelsin diye beklenen en baba seri Indiana Jones'dur şüphesiz. Merakla bekliyoruz bu sefer arkeolog profesörümüz hangi mitin peşinden koşacak, hangi kötüleri yumruğu ve aklıyla yenecek ve tabii ki hangi kalpleri kıracak.

Şimdilik Sean Connery'nin, Indy'nin babasını bir kez daha oynama teklifini reddettiğini ve filmin tamamen eski usul çekilmekte olduğunu biliyoruz. Yani CGI efektler yok; her şey tamamen mekanik aksamlarla ve dublörlerle kotarılıyormuş. Bir de Burger King filmin fast food promosyon haklarını satın almış. Lego da benzer bir girişimde bulunmuş. Lucasarts da muhtemelen yeni bir Indy oyunu çıkaracaktır. Temennimiz bunun bir adventure olması. Her gün bakmanız için **www.indianajones.com** diyorum ve sabretmek çok zor olacak diye ekliyorum.



Haset tohumları ektim nete

Bakalım yeşerecek mi? Bir facebook bağımlılığı almış başını gidiyor. Bakalım anaokulu arkadaşlarınızın sizi psikopat bir şekilde bulması ve bu yetmiyormuş gibi absürd bir ruh haliyle yüz yüze (face-off) buluşmak istemesi nereye varacak? Neyse, bu konuya elbet dalacağız ama haberini vermek istediğim site bir facebook alternatifi (hayır, pornografik olanları kastetmiyorum). Tüm hasetinizi kusabileceğiniz bir adres www.arsebook.org. Nasıl facebook'ta sözde sevdiğiniz arkadaşlarınızı topluyorsanız (veya onlar sizi buluyorsa), burada da nefret ettiklerinizi afişe ediyorsunuz. Her türlü çemkirme, arkadan konuşma, komplo kurma serbest. Tabii olay ne kadar ciddi tartışılır; daha çok bir facebook parodisi olarak düşünmek gerek arsebook'u. Ama belli mi olur? Ne de olsa bu tuhaf günlerde en çok sanal tuzaklara yakalanıyoruz...



İnsanlarla tanışmak kolay

Peki ya Radiohead ile? Yeter ki İstanbul'da konser versinler de tanışması eksik kalsın diyorsunuzdur herhalde. Ama görünen o ki Grant Gee için bu yeterli olmamış ve almış kamerasını eline düşmüş Radiohead'in peşine. "Meeting people is easy" bir belgesel ama oldukça kişisel. Daha önce de siberpunkın babası William Gibson ile benzer bir çalışma (no maps for these territories) yapan Gee, grubun röportajlarını, şarkılarını ve kamera arkalarını, çeşitli kent görüntüleriyle Radiohead bir tarzda kurgulamış. Başrolde tabii ki Tom Yorke ve haleti ruhiyeleri var. Gee'nin kente ve kent yaşantısına dair görüntüleri grupla ilginç bir şekilde örtüşmekte; sanki grubun aklından geçenleri göstermekte. Yalnız insanları anlamak, onlarla tanışmak kadar kolay olmayabilir. Zira altyazı yok ve Tom Yorke birçok şey üzerine birçok şey söylüyor. Radiohead'in yeni albümü In Rainbows'un "gönlünüzden ne koparsa" gibi bir fiyatla ve sadece Internet üzerinde satışa çıkarak, piyasayı güzel bir sallayan ve hepimize "helal olsun!" dedirten şu günler için uygun bir belgesel. D&R'da bulabilirsiniz.





Radiohead'in yeni albümü In Rainbows'un "gönlünüzden ne koparsa" gibi bir fiyatla internet üzerinde satışa çıktı



Paranoyanın kamera arkası

Maalesef Philip K. Dick ve dünyasıyla biraz geç tanıştık. Ama onun romanlarından ve öykülerinden uyarlanan birçok film izledik. Blade Runner dışında ağırlıklı olarak temposu yüksek bilimkurgular izledik. Total Recall, Minority Report ve Paycheck aklıma ilk gelenlerden. Ama hiçbiri ustanın yazdıklarına ve vizyonuna tam anlamıyla sadık kalmadı. Richard Linklater, A Scanner Darkly ile bu gidişata son verdi ve kanaatimce ilk doğru düzgün Philip K. Dick uyarlaması yapıldı. Linklater romana neredeyse birebir bağlı kalmanın yanı sıra ilk kez Waking Life filminde kullandığı animasyon tekniğini (interpolated rotoscoping) geliştirip, burada da uygulayarak, Dick'in paranoyasını gerçekleştirdi! Bu işi nasıl mı becerdi? Açıkçası anlatmaya çalışarak bu çok özel tekniğin havasını bozmak istemiyorum. Kendi gözlerinizle görmelisiniz. Dolayısıyla izlemelisiniz. Yani dvd'sini alın diyorum, hatta özellikle sinemada izleme şansı yakalayanlara (en az iki kere izlemek gerek de hazım bakımından). Filmin gayet doyurucu bir kamera arkası var. Tekniğin ne menem bir şey olduğunu anlamanın yanı sıra filmin her aşamasındaki bağımsız ruha tanık oluyorsunuz. Zaten bir Dick filmi kesinlikle bağımsız olmalı; Hollywood çarkları arasında sıkışıp kalmamalı. Filmin yapılış hikayesinin bir Philip K. Dick röportajıyla başlaması da ayrıca isabetli olmuş. Büyük ustanın kendi ağzından paranoyalarını dinlemek gerçekten zihin açıcı. Umarım bir Dick projesi daha Linklater'ın aklından geçiyordur şu aralar.





Ne kadar lumpensiniz?

Yanlış anlamayın, özellikle magazin olsun dizi olsun birtakım medya uzantıları lumpence konuştuğu için, ne kadar anlıyorsunuz bu lisandan diye merak ediyorum. Eskiden sokaktan televizyona transfer olan bu lügat, şimdi sağolsunlar televizyondan sokağa 'akmakta'. Biz de bazen gülüp geçiyor, bazen de "O da ne demek?" diye soruyoruz kendi kendimize, sanki önemliymiş gibi. Ama maalesef önemli. Şakır şakır konuşamasanız bile lumpence saldırıları bertaraf edip karşılık verebilecek kadar bilmek gerekli. Neyse ki 90'ların başında bizi çok güldüren "Kim Bunlar?" ekibinden Levent Tülek bakmış olmuyor, ben iyisi bir sözlük yapayım demiş. İyi de yapmış. Sayesinde belki de bu ülkede yaşadığımızın ne kadar farkında olduğumuzu anlayacağız. Lumpen Sözlüğü okuması gayet eğlenceli. Özellikle medyadan bizzat tarihli ve isimli cümle içinde kullanımlar kırdı geçirdi beni. Alfabetik bir sıralama var sözlük hesabı ama açıklamalar gayet kişisel ve eleştirel. Levent Tülek de zaten demiş girişte bilimsel ya da yazınsal dertlerim yok diye. Ayrıca argodan farkını da açıklamış, lumpencenin köklü ve yazınsal değerlerinin olmadığını vurgulamış. Peki nasıl çıkmış bu lumpence? Yazardan aynen aktaralım: "80'li yıllarda artan ve Özal döneminde doruğa çıkan umutsuz, politikasız, geçmişsiz ve geleceksiz kitlenin, günü yaşayan, köşeyi dönmek isteyen, kırla kent arasına sıkışıp kalmış insanların kodladığı bir dil bu. Yalnız varoşa ait değil, iletişim araçlarının çoğalmasıyla medyanın her tarafında mantar gibi türeyen sanatçı(!), magazinci, politikacı, vatandaş, mafya, erkek, bağyan, zengin, gariban tiplemelerinin topluma hediye ettikleri bir dil." Neyse, tıraşı keselim ve bir örnekle bitirelim.

Diş Çekme: Dudak dudağa öpüşme. Başkalarına anlatılırken kullanılır

Ne oldu Serhatım, yedin mi manitayı?

Sahil kaynıyordu be abi, ama küçük bir diş çekme operasyonu gerçekleştirdik Allahın izniyle...

STAR WARS RISE OF THE REBELLION


Dövüş koreografilerinde Uzak Doğu desteği alınmış.


Galiba bütçenin çoğu Darth Vader'e gitmiş, baksanıza yanındaki garibana.


Dost başa düşman ayağa bakarmış.

Bu işler Galaxies oynamaya benzemez!

Araya 'parça' atıldığı için yabancı basında "Turkish Star Wars" olarak nam salan, Dünyayı Kurtaran Adam'ı saymazsak, Türk'lerin geçmişte Star Wars evreni ile ilişkisi pek de aktif olmamış. Durun, hemen celallenmeyin! Tabii ki her sahnesini ezbere biliyoruz, gerekirse sabaha kadar geyiğini yapıyoruz ve bitmek bilmeyen oyunlarını takip ediyoruz. Ama kastettiğim eyleme geçmek, yani bizzat Star Wars çekmek. Dekoruyla, kostümüyle, makyajıyla ve evet, ışın kılıcıyla serinin şanına layık bir film yapmaktan bahsediyorum. Böyle bir işe soyunmak için de sıkı bir Star Wars hayranı olmanın yanı sıra güce hakim olmak da gerek.

İşte Türk Fan Film de tam böyle bir ekip. Projenin ve aynı zamanda filmlerin yönetmeni Can Akdağ ile yeni çıkacak 'Direnişin Yükselişi' öncesinde konuştuk.

OGZ: Her şey nasıl başladı, uzun uzun zaman önce, uzak uzak bir galakside mi?
CA: Her şey 2004 yılında, şahsımın fan-film konseptini öğrenmesinden sonra başladı. Çocukluğumdan beri içinde olduğum, bana bir filmden çok daha fazla şey ifade eden Yıldız Savaşları'nın bir şekilde içinde yer almak, üstelik bunu yaparken mesleki anlamda çalışmak istediğim film / prodüksiyon sektörüne ilk adımlarımı atmak, benim için bulunmaz bir fırsattı. Aynı yıl bazı rastlantılar eseri görsel efekt süpervizörümüz Batuhan Çokmar'la tanıştım. Kendisi çok koyu bir Yıldız Savaşları hayranı olmamasına karşın, başta Yıldız Savaşları olmak üzere bir çok bilim-kurgu yapımının 3D animasyon ve konsept çalışmalarıyla uğraşmaktaydı. Batuhan'ın yeteneği ilk başta mütevazı olarak düşündüğümüz yapımın gelişmesine yol açtı. Daha sonra çoğunlukla görsel tasarım üzerine çalışmalar yapan çevremizdeki insanları bir araya getirdik. Böylece kemik kadro oluştu.

OGZ: Şu ana kadar üç fan film çektiniz (Izon'un Sırrı-2004, Tuzak-2005 ve Direnişin Yükselişi-2007); bazıları fragman aşamasında kaldı. Nasıl bir motivasyon var bu projenin arkasında?
CA: Aslında amatör bir proje olarak, Türkiye'de profesyonel filmlerde dahi kullanılmamış görsel doneleri kullanmak en büyük amacımızdı. Izon'un Sırrı filminin ekipteki bir arkadaşın ayrılması sonucu iptal olması, Tuzak filminin kaliteli görsellere sahip olup, diğer doneler bakımından yetersiz olması, son filmimiz Direnişin Yükselişi'nin (Rise of The Rebellion) doğmasına neden oldu. Çünkü başladığımız projenin bir şekilde henüz eksik olduğunu düşünüyorduk. Diğer iki film bu filme hazırlık oldu adeta. Neden fan-film derseniz, birincisi dediğim gibi Star Wars evreninde yer almak; ikincisiyse kısa film yarışmalarında görsel efekt gibi bir kategoride yarışmak söz konusu değil. Tamamen bize ait bir konsept de yaratabilirdik (ki inşallah ileride yapacağız), o zaman istediğimiz kadar ses getiremeyebilirdik. Ancak Star Wars bu alanda bir mihenk taşı olduğu için, bir fan-film yaparak, daha geniş bir kitleye ulaşabileceğimizi düşündük.

OGZ: Filmlerinizi çekim öncesi, çekim ve çekim sonrası aşamalara bölersek, ne gibi zorluklarla karşılaştınız?
CA: Özellikle Rise of The Rebellion filminin hazırlık aşamasında zorluk çektik. Öncelikle İngilizce mi yoksa Türkçe mi çeksek diye ikileme düştük. İngilizceye karar verdik çünkü Star Wars orijinal dili İngilizce olan bir yapımdı; espri kalıpları açısından da dil önemliydi. Tuzak filmini Türkçe çekmiştik ve istediğimiz kaliteyi elde edememiştik bu anlamda. Daha sonra mekan sıkıntısı oldu. Fan-filmlerde en çok ormanlık arazi kullanılır. Yaşadığımız şehir Ankara'da böyle bir yer bulamadık ancak şehir dışında yaptığımız araştırmalarda Bolu Yedigöller ormanlarının bize uygun olabileceğini düşündük. Çekimler çetrefilli geçti. Daha sonra Ankara'ya gelince yaklaşık 8-9 aylık bir ara vermek zorunda kaldık. Çünkü okul-iş gibi sebepler yeşil perde çekimlerini tamamlamamıza engel oluyordu. Bütçe de sıkıntıya giriyordu. Şu anda çekimlerin yaklaşık %95'i bitmiş durumda. Bu röportaj yayınlandığında, muhtemelen kalan %5'lik bölüm de bitmiş olacak. Zaman problemi dışında en çok problem bilgisayarlarımızın yetersizliği oluyor. Profesyonel yapımlara yakın sayılabilecek bir kalitede 3D uzay sahneleriyle uğraştığımız için, kişisel ev bilgisayarları yetersiz kalıyor bazı yerlerde ve bu da problem oluyor.

OGZ: Filmleriniz arasında bağlantılar var mı? Star Wars evrenine ve olay örgüsüne nasıl bağlanıyorlar? Yoksa birtakım açıkları mı kapatıyorlar?
CA: Şu anki filmle daha önceki denemelerimizin kendi aralarında direkt bir bağlantısı yok. Ama hepsi orijinal Yıldız Savaşları evreniyle doğrudan bağlantılı. Yani orijinal yapımın içindeymişiz mantığıyla haraket ettik. Örneğin, filmimiz Episode 3 ile 4 arasında geçiyor. Bu aralıkta yer alan ama filmlerde görülmeyen resmi yapım gemi konseptlerini kullandık. Konu da 3 sonrası ve 4 öncesi dönemle ilgili önemli ipuçları ve izler taşıyor.

OGZ: Yanılmıyorsam Star Wars fan film yarışması düzenliyor George Lucas... Gönderdiniz mi filmlerinizi? George Lucas'dan var mı bir isteğiniz?
CA: Fan-film resmi yarışmasında her ne kadar

drama türünde filmler kabul edilmeye başlansa da genel olarak komedi filmleri ön plana çıkyor ve süreleri 5 dakika civarı oluyor. Bizim son film ise 40 dakika ve komedi değil. Yine de fan-film kabul eden başka yarışmalar ve temas kurmak istediğimiz resmi kurumlar var. Ayrıca aldığımız gayri-resmi duyumlara göre Lucas bizim konseptteki fan-filmler için ayrı bir oluşum planlıyormuş. Bu gerçekleşirse biz de bunun içinde yer alacağız.

OGZ: Filmlerinizde genel anlamda iki bölüm var; 3D uzay sahneleri ve aktüel sahneler. Kim neyi kotarıyor? Aranızda nasıl bir işbölümü var?
CA: Çekim aşamasında kamera açıları mezun olduğum Bilkent Üniversitesi İletişim Tasarımı bölümünden arkadaşlarımızın yardımı ile gelişti. 3D animasyonların hepsi Batuhan Çokmar tarafından hazırlanırken, 2D görsel efektlerin bir kısmı ve kurgu bana ait. Işın kılıcı efektleri de Yiğit Değer arkadaşımız tarafından hazırlanmakta. hazırlanıyor. Bunların dışında filmde aksan problemi olan oyuncuların dublajı için yurt dışından yardım alıyoruz. Merih Özkan ses mühendisimiz. Işın kılıcı koreografilerinde ise profesyonel yardım aldık.

OGZ: İzlediğim kadarıyla oyuncular her filmde değişiyor... Gittikçe profesyonel bir kadroyla mı çalışıyorsunuz? Yoksa o sırada kim uygunsa onu mu oynatmak durumunda kalıyorsunuz?
CA: İlk denemelerimizde kendimiz oynuyorduk. Çünkü o aşamalarda görsel çok daha önemliydi. Yeni filmde de hemen hemen hiç oyunculuk tecrübesi olmayan arkadaşlarımızla çalıştık.

Ancak bu sefer eskisine göre oyunculukların çok daha başarılı olduğunu söyleyebilirim. En azından iletişim tasarımı bölümü ağırlıklı olan arkadaşlarımız, hep kamera arkasında çalıştıkları için, oyunculuğun nasıl bir şey olduğu konusunda aşağı yukarı fikir sahibiler. Buna ek olarak Yıldız Savaşları konseptine hakim fanlar da filmde kamera önünde görev aldılar. Işın kılıcı koreografilerinde ise profesyonel yardım aldık.


Bilgisayarlar yetemediği için 3D modelleme ve animasyonlar çok kastırmış.

OGZ: Sabit ekip esas neyle uğraşıyor? Nasıl geçiniyorsunuz yani? :) Ve tabii projeleriniz için parayı nerden buluyorsunuz? Veya gerekiyor mu?
CA: Para gerekiyor tabii ki gerekmez olur mu? Dünyanın birçok yerinden kostümler ve aksesuarlar için yardım aldık. Ne kadar amatör de olsa bunlar bedavaya olamıyor. Görüntü yönetmenimiz ve yardımcı yapımcılarımızdan Burak Erdener'in bazı girişimleri sonucu ufak bir sponsorumuz oldu. Ancak bu maliyetin üçte birini karşılayabildi. Sağolsunlar, projede küçük bir görevi olan arkadaşlar bile maddi desteklerini esirgemediler. Çoğumuz öğrenciyiz; ya yeni mezunuz ya da yüksek lisans yapıyoruz. Yani büyük paralar harcayabilecek durumumuz yok. Ben 2007 haziran ayında mezun oldum ve şu an çok yeni bir firmada video kurgu editörü olarak çalışıyorum.

OGZ: Gelecek için Türk Fan Film ekibinin planları var mı? Nereye kadar gider bu sevda? :)
CA: TFF ekibinin bu son fan-filmi. Çünkü diğer iki denemede yapmak isteyip de yapamadığımız her şey tamamlanmış olacak. Yani son fan-film denemesi en iyi şekilde bitmiş olacak. Ancak aynı ekip daha profesyonel ve tamamen bağımsız çalışmalara girecek. Zaten bunun ön hazırlıkları da başladı.

OGZ: Filmlerinizi Internet dışında başka bir ortamda gösterdinizi mi? İster miydiniz?
CA: Şu an bir detay veremem ama tabii ki tamamen ücretsiz olarak bir gala düzenlemeyi planlıyoruz. Filmimizin her şekilde ücretsiz ulaşması ve para kazanmıyor olması lazım. Fan-filmi çekmenin telif sorunu oluşturmaması bakımından tek kuralı bu. Dolayısıyla seyirciye en çok web sitemizden ulaşacağız ama telif hakkı sorun teşkil etmediği sürece diğer platformlara da açığız.

OGZ: Peki Star Wars oyunlarını takip ediyor musunuz? Nedir favorileriniz? Hangileri lanet okuduklarınız?
CA: Star Wars oyunlarıyla son yıllarda eksisi kadar ilgilenmesem de çoğunu sevmişimdir. Son birkaç yıldır Battlefront oynuyorum. Biraz Battlefield oyununun tamamen Star Wars evrenine uyarlanmış hali gibi dursa da genel olarak eğlenceliydi. Bir de Knights of The Old Republic hayranları var tabii. Hatta bunlardan bazıları başlangıçta Star Wars hayranı olmasalar bile bu oyundan sonra kaptırıyorlar kendilerini. Onun dışında strateji oyunu olarak Empire At War bana çok keyif veriyor. Çünkü bizim filmde kullandığımız bazı gemiler ve araçlar bu oyunda da var, aynı dönemde geçmesinden dolayı. Çok daha heyecanlı oyunlar bekliyor fanlar. Ben de beklemedeyim.

OGZ Can Akdağ ile ekibine teşekkür ediyor ve hayırlı başarılar diliyoruz. Güç sizinle olsun Türk Fan Film! (www.turkfanfilm.net)



Canlı çekimlerin çoğu Bolu'da kotarılmış.

Rise of the Rebellion

Filmin ışın kılıcı koreografileri Uzak Doğu dövüş sanatlarına hakim kişiler tarafından hazırlanıp oynandı.
Film 40 dakika civarında ve İngilizce.
Ankara, İstanbul ve Bolu olmak üzere toplam 3 şehirde çekildi.

Tahmini çıkış tarihi:
Aralık 2007 – Ocak 2008

N.E.M.
Nothing Else Matters

GÖKTUĞ YÜKSEL



Hieeeeooowwdy ho!

ARADAN GEÇEN YILLARA RAĞMEN, GÖKTUĞ YİNE AMERİKA'DA GÖKTUĞ'LUĞUNU YAPMAKTADIR

And… Nothing Else Matters… Evet arkadaşlar, aradan kaç ay veya kaç sene geçti bilmiyorum ancak yepyeni bir ailede, yepyeni bir dergide, yepyeni fikir ve düşüncelerimle yeniden aranızda olmaktan gayet mutluyum. Bundan böyle sizlere OYUNGEZER dergisinden sesleniyor olacağım, yeni bir başlangıç yaptık, umarım hayırlı olur.

Öncelikle NEM, nam-ı diğer Nothing Else Matters köşesinden kısaca bahsetmek istiyorum. Malum, beni veya NEM köşemi tanımayan arkadaşlarımız olabilir, o yüzden ilk önce köşenin maksat ve formatını şöyle bir özetleyelim.

Bir oyun dergisinde oyun ile alakalı olmayan (bazen oyun ile alakalı şeyler de yazmışlığım vardır) her tür konunun şahsım tarafından dile getirildiği NEM köşesini ilk olarak yaklaşık altı sene önce kaleme almıştım. O zamanlar 21 yaşında toy bir delikanlı olmama rağmen böyle bir köşe başlatayım ve dünyada olan biten hakkındaki fikirlerimi sizlerle paylaşayım demiştim. İlk NEM köşeme şöyle bir baktığımda ana başlıkların Metallica, Rock, South Park, Website, DVD-Sinema, Olay-Anı olduğunu gördüm. O zamanlar ilgimi en çok çeken konular (hakkında yazı yazacabileceğim ehuehueh) bunlar olsa gerekmiş demek ki. Ha bu arada "ehuehuehe" diye gülmeyi de özlemişim. Dur bi' daha güleyim lan; ehueuheuhe. Oh be. Neyse, aradan altı sene geçmiş, görüyorum ki ilgi alanlarım pek de değişmemiş. Yeni denizlere de yelken açtığım oldu tabii ki ancak hala metal müziği, South Park'ı ve Metallica'yı severim. Dolayısıyla eski NEM'in bel kemiğini oluşturan bu konular yeni NEM'de de yer alacak.

2001'den bu yana Metallica ile tanışmamdan tutun, askerlik anılarıma, Victoria Silvstedt ve Anna Nicole Smith ile sarmaş olmamdan tutun Amerika'da bunalıma girdiğimde gönlümden geçenlere, South Park bölümlerinden tutun, Saw, Vanilla Sky gibi kaliteli filmlerin incelemelerine kadar yüzlerce paragraf yazı hazırlamıştım siz okurlarımız için. Bundan da büyük zevk almıştım. Yeni dergimiz Oyungezer'de de bana verilen bu sayfalarda zevkli bir şekilde muhabbetlerimize devam edeceğiz.

Tabii ki aradan geçen altı senede teknoloji de gelişti, örneğin artık DVD incelemesi yapmanın pek bir manası yok çünkü Blu-Ray ve HD DVD'ler piyasada yerini almaya başladı. Artık teker teker South Park bölümlerini incelemeye de gerek yok çünkü South Park da küresel bir yapım haline geldi. Ancak Iron Maiden, Iced Earth gibi konser DVD'leri hala gündemde, o yüzden DVD olayına o açıdan girebiliriz.

Iron Maiden, Iced Earth falan dedikten sonra "metal müzik" olayından da bahsetmemiz lazım diye düşünüyorum. Benim metal müziği Metallica ile keşfetmem 12 yaşıma tekabül eder. Yani yaklaşık 15 senedir bu olayın içindeyim, metal müzik bana dertli günlerimde "so what" dedirtmiş, neşeli günlerimde ise "Master, Master" diye beni bağırtmıştır. Gitar çalmaya başlatmış, saç uzattırmış, motosiklet aldırtmış, hatta ve hatta Metallica ile konserde aynı sahnede şarkı söylememe sebebiyet vermiştir. Kısacası benim için bir yaşam stili haline gelmiştir. Artık profesyonel olarak bir şirkette yazılım mühendisi olarak çalıştığımdan uzun saç ve James Hetfield sakalı olaylarından vazgeçmek zorunda kaldıysam da, ruhum sabahları gitar riffleri ile uyanmaya, geceleri ise clean tondaki arpejler ile uyumaya devam ediyor.

Beni tanıyanlarınız Amerika'da yaşadığımı bilirler. 2000 senesinde Amerika'ya gezmeye gelmiştim, sonra etraftaki Corvette'leri görüp "ulan burada ne yapıp ne edip kalmam gerekiyor" demiş ve ikinci üniversiteye yazılmıştım. Başımdan geçen sayısız maceradan sonra şu anda burada







yaşamaktayım. Okulu bitirdim, güzel bir iş buldum, hayatımı burada kurdum, Türkiye'yi çok özlüyorum ancak buranın imkanlarından faydalanabildiğim için de gayet memnunum. Dünya giderek küçülüyor (yok ya, vallaha de lan). Evet, vallahi. Aranızda binlerce kişi (direkman dergi satışlarımızın binleri bulduğunu tahmin etmekteyim, ehuehue) şu anda üniversiteye hazırlanıyor veya annelerine babalarına hazırlanıyormuş gibi gözüküp test kitaplarının kenarlarına karikatür çiziyor ve dersanede çöp adam çizgi filmlerini oynatıyor. Diyeceğim şudur ki ben NEM köşemden yeri geldiğinde Amerika'da eğitim konusunda da birkaç şey yazacağım ve sizlere buralara nasıl gelinir, Amerika'da nasıl yaşanır türünden tiyolar vermeye çalışacağım. Umarım birkaç kişiyi bu yazılarımla etkileyebilir ve de Amerika'da eğitim almalarını sağlayabilirim. Gönül isterdi herkesin okul parasını da ödeyelim ama öyle bir imkanım yok maalesef. Onun yerine deneyimlerime dayanarak sizlere ışık tutmaya çalışacağım.



Tabii ki Amerika'da yaşamakta olduğum için Türkiye'de olan biteni ancak internet yoluyla takip edebiliyorum. Demin dünya gittikçe küçülüyor demiştim, inanmamıştınız bak, işte böyle takip ederim ben olayları. Tabii internetten takip, karlı bir kış günü otobüsten inip kokoreççiyi bulmak ve duble etli kokoreç yemek gibi bir zevki asla sağlayamıyor. Güzel yurdumuzda yaşamadığım son 6-7 sene süresince çok şeylerin değiştiğini gördüm. Özellikle bir "dizi manaklığı" başını almış gidiyor. Genç, yaşlı birçok tanıdığım kendilerini bu dizilere kaptırmış durumda. Bunlardan birkaç tanesini izledim ve bana özellikle seslendirmeler çok komik geldi. Sesler ve oynayan tipler hiç uyuşmuyor ama n'apalım. Siyahım, Beyazım, Beşiktaş'ım son sezon şampiyon olamadı ama iyi ilerliyor. Dünyanın öteki ucunda olmama rağmen transferlerden haberim oluyor, golleri izleyebiliyorum. Ahmet Çakar'ın beni yaran yorumlarını YouTube'den izliyorum, gülüyorum, eğleniyorum.

Neyse sonuç olarak diyeceğim odur ki, maalesef NEM köşemde Türkiye'de olan bitenler hakkında hiçbir fikir yürütemeyeceğim, çok yakından takip edemediğim için böyle bir imkanım yok ama merak etmeyin, Amerika maceralarım ile aradaki açığı kapatmasını bilirim ben.

Yeni nesil ilk NEM köşemi sonlandırmadan evvel, sizlere C-C dengesinden bahsetmek istiyorum. C-C dengesi, 15'inci yüzyıl edebiyatında icat edilmiş bir şey. İlk olarak Cek (Jack) Cansın (Johnson) isimli kel bir yazar tarafından (Şekspir'in büyük babasının amcası olduğu söyleniyor) tarafından ortaya çıkartılan bu teori, Cıvıklık ile Ciddiyet arasındaki dengeyi muhafaza etmek için kullanılmıştır. O zamandan bu zamana yazarlar Jack'in direktifleri altında cıvıklığın dozunu korumayı başarmışlardır. Ancak ne yazık ki Jack "bu ne perhiz, bu ne lahana dolması (turşusu da güzel olur)" deyişini doğrularcasına en son köşe yazısında zamanın kralı hakkında olduk olmadık şakalar yaparak kendi kelle-i şerifini tehlikeye sokmuş ve sonuç olarak da şehir meydanında asılmıştır. Ben bazen Jack'in yolundan gidemedim, bazen gittim. Bazen gitmediğim iyi oldu, bazen ise gittiğim. Yeni NEM köşemde ve de Oyungezer dergisindeki yazılarımda CC dengesini korumaya çalışacağım.

NEM köşesini sonlandırdığımda ve aradan geçen NEM'siz dönemde sizlerden NEM'li gözlerle okuduğum bir sürü mektup aldım. "Göktuğ abi ne olur NEM'i tekrar başlat", "Göktuğ abi, NEM'i başlatmazsan kafamı kazıtırım şerefsizim", "Göktuğ abi NEM'i başlatırsan babam beni everecek" türünden onlarca kombinasyon ile dolmuştu inbox'ım. İşte NEM geri döndü, ben çok mutluyum, umarım sizler de fikirlerimi okumaktan zevk alırsınız. Bu ay giriş yazısı ayı idi, önümüzdeki ay esas bölümlerimizle sizlerin karşısında olacağım. O zamana kadar sizlerden ricam, yeni dergimiz Oyungezer'i elinizden geldiğince etrafta duyurmanızdır. Yeni bir yayın olduğumuz için sizlerin desteği olmadan ayakta durmamız imkansız. Eğer ilk üç ayda iyi yayılabilirsek dergimizin gerisi gelecek, bu sizlerin elinde. Lütfen bize bu konuda yardımcı olun. Teşekkür ederim.

Eğer NEM köşesinde görmek, okumak istediğiniz şeyler varsa, fikirlerinizi dinlemekten zevk alırım. Bana *goktug@oyungezer.com.tr* adresinden ulaşabilirsiniz. Maillerinizi bekliyorum. Önümüzdeki ay görüşmek üzere. Ben ailenizin yazarı Göktuğ Yüksel, sizleri sevgi dolu saygılarımla öpmekteyim. Hadi bakalım...



RÜYA TAMİRLERİ

C. Serpil Ulutürk
serpil@oyungezer.com.tr

Oyungezerin çorapları

"istemek ve başarmak, ne kadar tuhaf sözcükler..."

Tüm messenger listemi uykuya gönderdim, Pink Floyd'u açtım, bir de odanın penceresini. Ayaklarım buz tuttu neredeyse ama şimdi bu umrumda değil.

Biz bir şey yaptık sevgili okur. Bir dergide yazmaya ilk başladığım günden beri hissettiğim o duyguyu, sayfalara duyduğum sorumluluğu ve aidiyeti, bambaşka bir düzeye taşıyan bir şey yaptık biz. Nasıl devam edeceği, nereye kadar gideceği, nelerle mücadele etmesi gerektiği falan bir yana... Eskiden Pink Floyd dinlerken kurduğum hayalleri karşılayan bir şey geldi başımıza. Biz istedik ve o oldu. "İstemek ve başarmak, ne kadar tuhaf sözcükler..." Altı Kırk Beş kitaplarında görüp aşık olduğum o alıntının içindeyim sanki. Biraz sarhoşum, kahveyle ne kadar sarhoş olunabiliyorsa. Biraz başım dönüyor. Belki kalbim gereğinden hızlı çarpıyor. Ve hiç şüphe yok, ayaklarım üşüyor.



Tahammül gösterip okuyabilenleriniz, benim pire kumaşlarından deve pabuçları imal edebildiğimi iyi bilirler. Sokaktaki şemsiye satıcısının düşündürdükleri, Ziggy'yle bir bakışma anımız, bir filmin tek satırlık repliği, ayakkabımdaki çakıl tanesi... Bunlar hep sonu gelmez, karışık cümlelere dönüşüp bu kafayı ve bu sayfayı dolduran şeyler oldu benim için. Sanırdım ki başıma gerçekten önemli bir şey gelse ve ben onu yazarak paylaşmaya kalksam, söyleyeceklerim asla bitmez. Hani kalın perdelerle karartılmış odasında çalışma masası ve küçük yatağından başka hiçbir şeyi olmayan, delirmişçesine sayfaları doldurup duran bir yazar adam resmi vardır. Belki de sadece benim kafamdaki bir resim bu, emin değilim. Neyse, ben işte anlatacak çok şey birikirse o adam olurum sanıyordum. Ama şimdi, o adam huzur içinde yatağına uzanmış, ellerini ensenin altında birleştirmiş, tavana bakarak gülümsüyor. Fonda Pink Floyd çalıyor ve adamın ayakları üşüyor.

Yazamıyorum canım okur. Öyle çok şey oldu ki şu kadarcık zamanda, sözcükleri biraraya getirip de bütün bu olanların bana ne hissettirdiğini yazamıyorum. Kelimelere teslim edemiyorum aklımdakileri. Ama ne tuhaftır ki, şimdiye dek hiç olmadığı kadar da anlaşıldığımı hissediyorum.

Bütün dergiye sinmiş bir hissi burada satırlara dökmeye çalışarak daha en baştan yanlış bir şey yapıyorum belki de ama bilmem ki, bu kadar önemli değişimler yaşarken, bunca heyecan duyarken, bu fikre kendimi hapsetmişken başka neyden bahsedebilirim... Ayaklarımın ne kadar üşüdüğünden mi?

ProGamer'ı çıkartmak üzere, şimdi yine birlikte çalıştığım sevgili insanlardan ayrıldığım zamanları hatırlamaya çalışıyorum. O zaman da nutkum tutulmuş muydu böyle? Klavyem yine harf basmaktan aciz, sadece 2 dakikada bir "tık" sesi veren, tuşların yerlerinin karıştığı, sadece F5 basan, acımasız bir manyağa dönüşmüş müydü o zaman da? Değildi galiba...
Haftalık bir dergi için çalışırken birkaç saatinizi yazamamaya ayırma lüksünüz de olmuyor. Toplam kırk sayı çıkmıştı ProGamer ve hatırladığım kadarıyla o kırk haftanın sadece Cuma günlerinde (dergiyi Sabah'a gönderdikten sonra) yazmama fikriyle buluşabiliyordum. O akşam biraz takılıyor, ertesi gün ayrılıyorduk, ben vefakâr bilgisayarıma dönüyordum, yazmamak Cuma'ya kadar uykuya dalıyordu. Hiç hatırlamıyorum, o zamanlar ayaklarım sıcak mıydı.

Pink Floyd sustu, pencereyi kapatalı çok oldu, messenger listemin gündüz vardiyası birazdan işbaşı yapacak, fırınlar ilk ekmekleri pişirmiş olmalı ama bunun konumuzla bir ilgisi yok, ya da var... acıkmış olabilirim. Oyungezer'in piyasaya çıkmasına birkaç saat daha az var artık. Ve siz bu sabah itibariyle değil ama şu satırlarda gezindiğiniz an itibariyle benim bir sayfadır anlatamadığım şeyleri çoktan okudunuz, okuyorsunuz sayfalardır. Hiç olmazsa bununla avunabilirim.

Rüya Tamirleri, önceki evimizde yazdığım son köşe yazımın başlığıydı. Aslında ondan da önce, yazmaya yeltendiğim bir çok sayfalı metnin ismiydi. Sonra, Ağustos sonunda açtığım blogun tepesine yerleşti, şimdi de Oyungezer'in bana ayrılan bu sayfasına. Sanıyorum kaderinde, uykuda olmam ve haliyle rüya görmem gereken saatlerde varolmak, kendini yeniden yaratmak var bu sayfanın. Eksik, yarım, kırık rüyaları tamir etmek için burada bekliyor. Beni uyutmadan... Ama en sonunda ayaklarımı ısıtarak.



HAD SAFHADA

Sinan Akkol

sinan@oyungezer.com.tr

Freeman

"OyunGezer'in peşine nasıl düşebildim? Çok kolay olmadı, ama çok da kolay oldu aslında"

Çok sıradan bir gün olan bugün, yine Altunizade'de indim otobüsten. Yeni ofisime gitmek için bir aydır her gün yaptığım gibi. Her zamanki suratı asık insanlar işlerine güçlerine gidiyor. Ne güneşli, ne kapalı bir hava var… Herşey olağan, sıkıcılığının içinde alıştığım şekilde devam ediyor.



Arkamı dönüp yolun iki tarafını kaplayan binaların arasından Çamlıca tepesine bakma ihtiyacı hissettim birden. Neden böyle yaptım bilmiyorum ama her şey görmeyi beklediğim gibiydi. Dev TV vericileri İstanbul'a bakıyordu tepeden tepeden. Düşündüm: Şimdi, tam şu anda, ben o noktaya bakarken, gökten bir alev topu bu TV antenlerinin arasına düşse... Patlama şoku ve ses dalgasının arasından Dünyalar Savaşı'ndaki tripodlara benzeyen bir nesne çıksa… Sağa sola saldırmaya başlasa… Ve bu, tüm dünyanın sonunu hazırlayacak bir saldırının ilk ayağı olsa, ne yapardım? Sıradanlıktan asla sıkılmayan, her ay başında kirasını ödeyen, geç saate kadar çalıştığı için eşinden zılgıt yiyen, dünya ile ilgili tek korkusu "ya sevdiklerimi hayal kırıklığına uğratırsam?" olan benim gibi gayet sıradan bir insanın, tüm düzenini, tüm dengelerini, alıştığı her şeyi yok edecek böylesi bir olay karşısında ne şekilde davranırdım?

Üç alternatif var: A- Sünepe bir şekilde ortalıkta koşturup, daha ne olduğunu anlayamadan ve ne yapacağını bilemeden yok olan ilk insan grubu içindeki yerimi alırdım. B- İlk saldırı anını atlattıktan sonra sevdiklerime ulaşıp hepsini birden nasıl koruyacağımın derdine düşerdim. C- Sevdiklerimi koruyamadıysam, herhangi bir anlamı kalmayan hayatımı, tüm düzenimi bozan bu yıkımın kaynağına direnmek için harcamaya adardım.

İnsanoğlu böyle bir şey işte. Her zaman içinde bulunduğu, alıştığı ortam, durum ve insanlara çok bağlı hisseder kendini. Ama dışarıdan bir güç, hiç beklenmedik bir şekilde o alıştığı düzeni, ortamı ve durumu yok ettiğinde, müthiş bir hızla adapte olur. "Asla bundan başka bir durumda yaşayamam!" dese de, insanoğlu üstün derecede esnek olarak yaratılmış bir varlık. İnanın Türkiye küresel ısınmadan dolayı kuruyup çöl olsa da, sular yükselip karaların yarısını yutsa da, 3. Dünya Savaşı çıkıp uygarlık ve teknoloji yok olsa da, bir şekilde bu duruma da alışır ve devam edersiniz yaşamaya.

NEDEN GİTTİK?

Hayatımda tanıdığım en sağlamcı, en "aman ayaklarımız yere bassın"cı adam, benim. Peki o zaman 10 yıldır emek harcadığım bir yeri nasıl bırakıp, her şeye sıfırdan başlatacağım bir maceranın, OyunGezer'in peşine nasıl düşebildim? Çok kolay olmadı, ama çok da kolay oldu aslında.

Alıştığınız, ısındığınız, her durumda herkesin nasıl davranacağını ezbere bildiğiniz şirketin varlığı yokolunca ilk ve en büyük adımı zaten istemsiz bir şekilde atmış oluyorsunuz. Ama yine de yüreğinizden bir parça geride kalıyor. Emeğinizle, verdiğiniz değerle büyüttüğünüz her şeye bağlandığınız gibi, yıllardır her ayın sonunda elinize geçen kağıt parçasına da gönül bağıyla bağlısınız çünkü. Ama o bağları da hiç beklemediğiniz yerlerden gelen vefasızlık neşterinin darbeleri "cart" diye kesip atınca, işiniz kolaylaşıyor.

Öyle veya böyle, bir karar verdik. Arkasında duracağız. Bu duruşumuzda en başından beri bizim yanımızda olan destekçimiz ve fahri habercimiz olan sizlere sonsuz teşekkürler ediyorum tekrar. Tahmin ettiğimizden daha çok sevenimiz varmış demek ki. Yıllardır yazdıklarımız kuru sayfalar üzerindeki boya parçalarından öteye geçtiğini görmüş olduk.

Bundan sonra yerimiz burası. Oyungezer'in birinci sayısı bu, ama kesinlikle acemilik sayısı değil. Kendi dalında en tecrübeli olan insanların 10 yıllık bilgi birikimiyle hazırladığı 10 yıl + 1. sayı bu. Sahip olduğumuz insan ilişkileriyle, tecrübeyle, emek, bilgi ve alın teriyle, tek başımıza çıktık bu yola. Yıkılsak da, devam da etsek, bu kararımızdan mutluyuz. En azından benim kadar içimde kalırdı bu yola çıkmasaydık. 50 yaşıma geldiğimde "keşke deneseydim" değil, "iyi ki de yapmışım" demek istiyorum.

Geçen gün oradaydık, ama şimdi işte buradayız. Ve Allah'tan diliyorum ki, çok daha uzun süre de burada olacağız. Gezeceğimiz çok yer, gideceğimiz çok yol var hep birlikte. Hem biz, hem de siz hoş geldiniz dostlar.



CESUR YENİ DÜNYA

Tuğbek Ölek
tugbek@oyungezer.com.tr

Pala.Pleb.H....ofcm

Sonu için çıkılmayan yolculuklar…

Bir. Hayat kendi rutininde gidiyordu, ideallerden uzaklara doğru. Yalana kılıç çeken o tavşandan uzaklara, sakin denizlere doğru. Görmezden, duymazdan, söylemezden gelerek ve sakin sakin suyuna giderek, pek de zorlanmadan. Cebimde kalan son tozları serperek otların üzerine, teselli niyetine.

"Ne yapacağız?" diye sormuştu Sinan. Peki, biz ne yapacağız? En başından beri biliyorduk zaten cevabı. Kaç seçenek vardı ki önümüzde? Ama ikna etmeye ihtiyacımız vardı kendimizi, cesaretimizi toplamaya. O yüzden soruyordu ya. "Yapacak mıyız gerçekten?" diyordu ya aslında.
Günler ve geceler boyu tartıştık hiç durmadan. Her ufak detayı hesaplamaya çalıştık. En sessizimizdi Serpil hep, çünkü en kararlımızdı. Bizden çok önceleri tek başına yelken açmasını öğrenmişti. Acaba 10 sene önce köşesine verirken Oyungezer ismini, bugünü hissetmiş miydi derinlerde? Yıllar önce Pleb'e hayat verirken birlikte, bir gün işin buralara gelebileceğini hayal etmiş miydi?



2. Evet, sen bir köşede unutulmuş duruyorsun Pleb'e. Sıkıca bantlandığın o poşetin içindesin. Pişman değilim ama Pleb, aslında sanırım hiç olmadım. Hep bir ikincisini aramıştım sana söylediklerimin ama aslına bakarsan sen de ilk değildin. Şimdi kardeşinle tanış Pleb'e, oyunun gezerleridir kendisi. Senden biraz daha farklıdır, daha eğlenceli ve daha yakın sanırım. Seninle gerçeküstü şeylerin kenarında dolaşmıştık, onunla gerçeküstünün merkezine seyahat edeceğiz. Evet, bunu yapacağız.

Evet, hem gerçeküstü, hem gerçek dışı yolumuz. H.'nin öngördüğü gibi (acı bir şekilde) mümkün değildir bir mutluluk adası yaratmak. Batacağız muhtemelen reisler (o bizim reisler) ve fareler (ki onlar bizim değildir) ile birlikte. Ama derin denizin dibinde, yüzlerimizde kocaman bir gülücükle bulacaklar bizleri. Yıllar önce söylediğim gibi, o buğulu sesiyle söylediği gibi… Özgürlük dediğin kaybedecek hiçbir şeyi olmamasıdır kişinin. Ve Yeni Dünyaların en Cesurunda bile ancak özgür olanlar mutludur gerçekten. Ne alfalar ne betalar… sadece özgür olanlar.

Kaybedecek hiçbir şeyim yok şimdi H. Bir özgürlük adası yaratmak istiyorum ben hala ve paradan, kariyerden, gelecekten başka kaybedecek bir şeyim yok. Geri kafalı diyorlar bana işlerine gelince, modern görüyorlar gözleri isteyince. O meşhur trençkotumun cepleri silikonlarla dolu ve biliyorum eski koktuğumu. Ne olduğumu biliyorum artık, nerede olduğumu, hangi zamanda olduğumu. Buradayım işte, tam burada, tam olarak şimdi.

Yolumuz uzun, yolumuz kısa hiç fark etmez. Batmak ya da çıkmak, hiç fark etmez. Bizimle birlikte duran, tereddüt etmeden bunu seçen, bunca insanla birlikte, sadece tek bir, küçücük bir adım atsak bile tamamlanmış olacağım ben. Ancak o zaman anlamı olacak varoluşumun. Varolmayan bir kahraman olarak görmeyeceğim artık kendimi. Yaşamış gibi yapmam gerekmeyecek, diğerleri gibi.

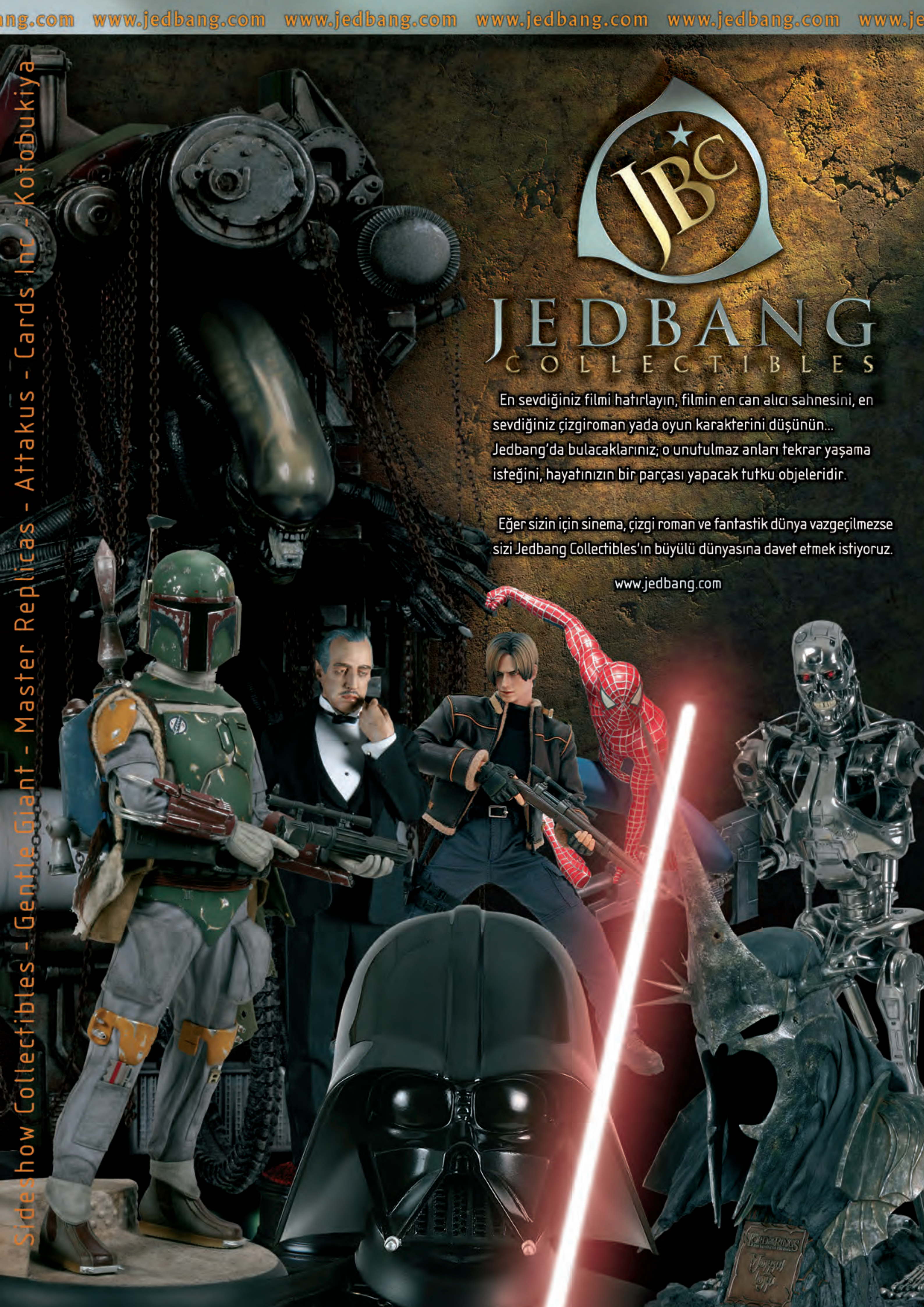
3. Dünyanın kötülüğünden ve çirkinliğinden uzakta olsun istiyorum oyun. Ya da nasıl desem… dünyanın çirkinliğinden uzak durmak için ya aslında oyun. Bir ada yaratalım istiyorum hep birlikte. Acı ve hüznünün de olduğu ama ne olursa olsun insanların orada olmaktan (her ne olursa) mutlu olduğu. Herkesin, her şeyden önce kendiyle barışık olduğu.

Bir oyun dergisi için bu kadar anlamı saçma bulabilir okuyucu. "Hadi be!" bile diyebilir, ben de diyebilirim, bu doğal. Ama uzaklardan, çok uzaklardan bile olsa insanlara dokunduğunda ürperirsin, diken diken olur tüylerin. Bütün atmosferi seninle okur arasındaki elektrik kaplar ve o zaman anlarsın aslında her şeyin her zaman mümkün olduğunu, bir oyun dergisi ile dünyayı bile kurtarabileceğini. Hepimiz değişimin parçasıyız çünkü ve her birimizin küçük adımları dünyayı cennete ya da cehenneme ulaştıracak olan. Afrika'da kanat çırpan kelebeğin bir şeyi değiştirdiği yok aslında dünyada. Biz, hepimiz kanatlarımızı çırptıkça dönüyor dünya, her kıtadaki milyonlarca kanat çırptıkça deviniyor, dönüyor dünya.

4. Saklamaktan korktuğum her şeyi dökeceğim önüne ey okur. Ve bu dünyada güzel olan her şey adına duracağım yanında. Söylemek istediklerimi saklamayacak kelimeler. Ve ben, olduğum ben ile barışacağım artık. Gerisi hiç umurumda değil.

"Bana hayalci diyebilirsin. Ama ben tek başıma değilim." Ve ben bugün nihayet herkesten daha iyi biliyorum kim olduğumu. Şimdi ve burada, ben sadece eski moda sibernetik bir adamım işte.

5. Bu neşriyatın bu ilk sayısını, kendi adıma en sevdiğim dostuma adamak istiyorum izninizle. Seni hala çok özlüyoruz Alp… Sensiz geçen sekiz yıla rağmen… Unutmadık seni…


www.jedbang.com www.jedbang.com www.jedbang.com www.jedbang.com
JBC
JEDBANG
COLLECTIBLES
En sevdiğiniz filmi hatırlayın, filmin en can alıcı sahnesini, en sevdiğiniz çizgiroman yada oyun karakterini düşünün...
Jedbang'da bulacaklarınız; o unutulmaz anları tekrar yaşama isteğini, hayatınızın bir parçası yapacak tutku objeleridir.
Eğer sizin için sinema, çizgi roman ve fantastik dünya vazgeçilmezse sizi Jedbang Collectibles'ın büyülü dünyasına davet etmek istiyoruz.
www.jedbang.com
Sideshow Collectibles - Gentle Giant - Master Replicas - Attakus - Cards Inc - Kotobukiya

POSTA İDARESİ



GİRİŞ:

Yeni bir dergi, yeni heyecanlar, yeni satırlar. Uykunun dibine vurduğum şu saatlerde, vücudumda kalan son enerji zerresini Oyungezer'le paylaşıyorum. Ondan güç alıyorum. Ona güç vermeye çalışıyorum. Posta İdaresi, ilk sayıda komşularının mektuplarını okuyor. Koleksiyonluk bir "ilk sayı" malzemesi olsa gerek. Önden buyurun lütfen, Erdem geldi bile, sizleri bekliyor.

GELİŞME:

SESSİZLİĞİN SESİ (Vol.1)

Gön: Erdem Madaralı

Sevgili Oyungezer dergisi. Görüşmeyeli çok kısa bir vakit olmuş olsa da, birden ayrılığın hüznü bastı, mesaj atasım geldi. Bir halinizi hatırınızı sorayım dedim. Dergiyi uzun süredir takip etmediğim ve bu da ilk mektubum olduğu için bazı çok gerekli sorularım olacak, sıkmıyorum değil mi?(HA, DEĞİL Mİ?!)

Aaa rica ederim Erdemciğim olur mu öyle, mektuplarınızı okuyup sıkılmak ve kahkahalarla gülmektir benim görevim.

1- Ofisteki leziz poğaça ve keklerin sırrı nedir? Oradaki insanların şu anki çalışma durumu da göz önüne alınırsa, aralarından bazılarının üç sayı sonra vinçle dışarıya çıkarılma olasılıkları nedir? Peki kola musluğu kapatılırsa ne olur?

Anladığım kadarıyla tecrübeli bir mektup köşesi okuru olan Sayın Erdem Bey, bir soruya binlerce soru sıkıştırma taktiğini çalışıp gelmiş. Sırayla cevaplandırayım: Ofisteki yemek zenginliğinin sebebi kocaman bir mutfağımız olması ve de Damla adında bir yemek otomatı çalıştırıyor oluşumuz. Kendisi dakikada 18 tane birbirinden lezzetli 22 çeşit tatlı-tuzlu-ekşi-Suşi böreği yapabiliyor. Bahsettiğiniz olasılık 1'e çok yakındır, kola musluğu kapatılırsa çok ciddi bir kuraklık tehlikesiyle karşı karşıyayız.

2- Sinan bey gerçekten ayları birkaç gün kısaltmaya kabil bir *ilahi varlık* mıdır?

Hayır, elbette değildir ancak kendisine daha çok tapınmamız için öyle olduğuna inanmamızı ister. Lakin günleri değilse de bu yazdıklarımı aynen kısaltabilir, cart curt kesebilir, ortadan ikiye bölüp afiyetle yiyebilir. Buralarda atıp tutarken dikkatli olmak lazım gelir (ben buradayım! - *Sinan*).

3- Toplantılara bundan sonra yorgan-yastık getirmek serbest mi? Hayır, lütfen kimse alınmasın. Özellikle de Tuğbek efendiler.

Kardeşim sen kalk "bağımsız olcam ben!" de, bir dergi kur. Sonra editoryal toplantıda bir tarafını devirip horul horul uyu! Uyanınca da "nerde benim kekim böreeem, Serpil bana mama bul!" diye ağla. Meğer uyuma ve yeme bağımsızlığından bahsediyormuş adam. Ayrı cins bir adam bu Tuğbek... Sen yorgan-yastık getirirsen hiç acımaz direkt içine dalar, benden demesi.

4- Suskun yazarlar olarak Eren'le dergide bir ihtilâl yapmayı planlıyoruz. Bundan sonra toplantılarda 3000 karakter konuşma sınırı olacak. Sence deadline'a yetişir mi?

Bu durumda Olgay'ı ne yapacaksınız? Kendisi konuşmaya başlamadan 12000 karakteri peşin ödüyor zaten, sonra 3000'erlik taksitlerle birkaç gün konuşabiliyor. Ben sadece Olgay'ın konuşmasını engelleyecek bir hidrojen bombası üzerine çalışıyorum.

Sorularım bu kadar Kentel'cim. Görüşmek üzere,

Benim de cevaplarım bu kadar Erdem, yine yaz. Hatta sen yazılarını bitirmemişsin hala, kuşlar söyledi, git onları yaz.

GEÇEN AYKİ ÖNERİNİZİ DİNLEYEREK "*ZIMZ ONLINE: RETURN TO ONE NIGHT* STAND"İ ALDIM. FAKAT RAID'LERE KATILMA KONUSUNDA ŞÜPHELERİM VAR.

BU ADAM NEYDEN BAHSEDİYOR?

Gön: Erden Gümüşçü

Sevgili Mehmet Abi :)

Soru 1: Yıllardır (1994'ten beri) birçok derginin grafik tasarımını yaptım, nice 'sıfır sayı'lar hazırladım. Sinan'la tanıştıktan sonra bir oyunsever olarak aslında mutlu olduğum yerin burası olduğuna karar verdim ve birçok ciddi teklifi reddettim.

(Erden burada aldığı 3 yarışma programı spikerliği, 4 boyama kitabı tasarımı, 1 BJK amigoluğu ve 3 evlenme teklifinden bahsediyor.)

Sinan, Tuğbek, Serpil ve diğer arkadaşlarım bu yeni yapıyı kurarken ben biraz dışarıda kalmıştım ya da en azından ben öyle hissetmiştim.

(Erden burada Sinan, Tuğbek ve Serpil'in ofisi inşa ederken Erden'i dışarıda unuttuklarından ve onun soğuktan donduğundan bahsediyor.)

Ama ne zamanki internet sitemiz açıldı, ben diğer tüm sitelerde yeni dergi hakkındaki yazıları okumaya başladım, o andan itibaren kendimi tamamen bu yapının içinde hissettim ve biraz daha heveslendim... Sabahlara kadar uykusuz kalıp, evde eşimi ve kızımı yalnız bırakmayı göze alarak hazırladığımız bir dergiyi bu kadar şahane bir okur kitlesinin sabırsızlıkla beklediğini görünce acayip mutlu oldum ve uykusuz gecelere değeceğini anlamış oldum.

(Erden burada Oyungezer'den bahsediyor.)

Şimdi soruyorum sana Mehmet Abi, Benim Serkan'a yaptıklarım (Polaroid çekmek) ve yapacaklarım sence yeni ofisimizde de olması gereken bir şey midir?

(Erden burada çok ayıp şeylerden bahsediyor. Kendisini "bip"liyorum. "Biiip!")

O olmazsa biz yaşayamayız Erden'im. Sen olmazsan hele nasıl yaşayalım? Sahi Serkan nerede?

SESSİZLİĞİN SESİ (Vol.2)

Gön: Eren Okka

Merhaba Mehmet. Mektubuma seni ailecek ne kadar çok sevdiğimizi ve senin yazılarını birçok yazarın yazılarına değişeceğimi gururla söyleyerek başlamak istiyorum. Özellikle Oyungezer'in geçen sayısındaki Assassin's Creed incelemene hasta oldum, tekrar tekrar okumaktan kendimi alamadım. Saymayı bıraktığımda kırk ikiye gelmiştim, o derece.

42 derece mi? Uff çok ateşin var küçük, sayıklıyorsun, annen nerede?

Tüm bunların üzerine daha fazla dayanamadım ve Facebook'ta bir adet Mehmet Kentel fan club kurmaya karar verdim. Herkesin bir grubu var, bizim neden olmasın ki? Hem grubu kuralı henüz altı ay olmasına rağmen şimdiden sayıca iki üyeyi yakaladık, devamının geleceği aşikar. Biraz kafam karıştı aslında, en iyisi sorularıma geçeyim ben.

Merak ediyorum acaba 'en kötüsü' ne olurdu?

1- Sinan'ın bir dakikada 64 kez tips-en-tiriks diyebildiği doğru mu? Ben denedim, olmadı.

Siz yenilerin Sinan Akkol hakkında merak ettikleriniz bana kendi gençliğimi hatırlattı. Sinan'ın 1.95'lik, 90 kiloluk kocaman bir dev olduğunu düşünürdüm o zamanlar... Bir dakika ya, hala da öyle düşünüyorum?!

2- Peki ya Tuğbek'in "Hani nerede kadın erkek eşitliği?" diyerek Cesur Yeni Dünya adında bir erkek dergisinin hazırlığına giriştiği doğru mu?

Doğru, hatta duyduğuma göre Ce-

NELER OLUYOR BURADA?

Oyungezer Editörler Konseyi (kısaltması: PEH!) her ay bir okurunu "En Şahane Okur-Yazar" seçiyor. Bu eşsiz paye için tek yapmanız gereken, PEH'in o ay için seçtiği ekran görüntüsü için yaratıcı bir resimaltı yazıp kurulun yüreğinin yağlarını eritmek. Kurallar anlaşıldıysa ilk sorunuz geliyor:



Yanıtlarınızı en geç 15 Kasım günü, saatler gece 12'yi göstermeden ve Konu bölümüne "Resimaltı" yazarak postaidaresi@oyungezer.com.tr adresine yollamanızı bekliyoruz. Süreniz başladı. Bol şans!

sur Yeni Dünya Tuğbek'in yarattığı bir porno evreniymiş. Söylenildiğine göre –biiiiip- olacakmış. Ben de inanamadım ama Tuğbek bu, yapar yapar.

3- Bir kış gecesi eğer bir yolcu oyungezerse ne olur?
Cesur bir yeni dünya'da, kapudane olgay paşa'nın köşkü'nden çıkmış, erengy'si bitmiş biçimde dolanırken bir rüya tamircisine rastlar, cepheden haberleri duyunca irkilir, ismini İsa Kaan olarak değiştireceğini günlüğüne yazar, gaza gelin çorbasını içer ve bir megaemin market açmak için kolları sıvar.

4- Ne İngilizce ne de kimya bilen bir hocadan İngilizce kimya dersi alıyorum. Bu soruları da Ramazan ayında, ikinci kez aldığım bir kimya dersinde hazırladım. Niyetli değildim, orucum bozulmuş mudur?
Bozulmamıştır, soru sorarken seferi sayılıyorsun. Ayrıca İngilizce kimya olmaz. Kimya evrensel bir dildir. Mesela "our kimya holds it tightly" yani "kimyamız çok sıkı tuttu" gibi.

...UYANINCA DA *"NERDE BENİM KEKİM BÖREEEM! SERPİL BANA MAMA BUL!"* DİYE AĞLA. AYRI CİNS BİR ADAM BU TUĞBEK ÖLEK

Hepinizi ama özellikle de seni çok seviyorum Mehmet. Büyüyünce senin gibi Odungezer'de yazar olmak istiyorum. Eh, bu kadar övgü yeter. Sanırım mektubumu yayımlarsınız artık. Svckers! *Vın*
Bana bak Okka mısın, Akça mısın her neysen, açık konuşuyorum, biz senin gibi ölçü birimlerini kaldıralı çok oldu. Birazcık Batılılaş da gel canım, hadi bakiyim.

NUR BEY'DEN SORULAR
Gön: Göker Nurbeyler

Sayın Kentel,
İtiraf edin ki soyadımı kıskanıyorsunuz. Bakınız bir deneme yapalım:

"Sayın Nurbeyler"
Gördüğünüz gibi olmuyor. Devam edelim.

Derginiz Oyuntezel'i aylardır aynı ilgi ve sevgiyle takip ediyorum. Piyasaya çıkması bir gün gecikse bile yastığıma kapanıp hıçkırıklara boğuluyorum. Oyun değerlendirmelerinizdeki sübjektif tarafsızlığınız benliğimde projektif sürmenajlara, ruhumda engellenemez patinajlara yol açıyor.
Üslubunuzu bir oyun dergisi okuruna hiç yakıştıramadım. Oysa ki ben Oyungezer okurlarınının %93.3'ünü erkek sanıyordum.

Gelelim bu kalbim kadar temiz mail'i yazma nedenime. Zat-ı âlinize kimseye açamadığım bazı özel sorularım olacak:
Çok isabet oldu Sayın Nur, ben de sizle bir şeyler paylaşmak, dosyalarımı ortak kullanıma açmak istiyordum… Rica etsem "firewall"unuzu kapatır mısınız?

1- Tavlada beni marsla yenen arkadaşım tavlayı koltuk altıma sıkıştırdığında çok içerledim ve onu Command&Conscious: Adamantium Pawn'da yendim. Fakat ne yapacağımı şaşırmış durumdayım: Şimdi oyun kutusunu koltuk altına mı koymam gerekiyor?
Hayır, üzerine katran ve tüy döküp, videosunu feysbuk'a koymalı, arkadaşınızı da "tavuk" şeklinde tag'lemelisiniz.

2- Geçen ayki önerinizi dinleyerek Zimz Online: Return to One Night Stand'i aldım. Karakterimi hızla geliştiriyorum.
Fakat raid'lere katılma konusunda ciddi şüphelerim var. Siz bu konuda ne düşünüyorsunuz?
Bence tek başınıza hareket etmek yerine toplu raid'lere girin. Hem loot yüksek oluyor, hem de oyundan aldığınız zevk artıyor. Ama saldırılara karşı kendinizi korumayı unutmayın (sosyal mesaj).



3- Oyuntezel Tycoon'un sondan ikinci bölümünü dergiyi basmaya çalışan okurlar nedeniyle geçemedim. Ne tavsiye edersiniz?
Tavsiye edemiyorum, çünkü kilitlendim. MS Word "geçemedim"in altını çizip "*gedemedim, gelemedim, geremedim, gevemedim, gezemedim*" kelimelerini öneriyor. Neler oluyor???

4- Bir arkadaşım WoW oynarken Stormwind katedralindeki papazın 5000 altın karşılığında Outland'den toprak sattığını söyledi. Aslı astarı var mıdır?
Vardır. O papaz aynı zamanda bütün Alanya'yı Almanlar'a sattı. Azeroth elden gitmesin, başka Azeroth yok!

5- Usta Splinter'ın kariyerine Splinter Cell'de küçük bir rolde başladığı söyleniyor. Doğru mu?
Diyelim ki doğru? N'oldu yani, ne var? Ne istiyorsun adamdan? Karnabahar gibi karın kası yapmış adam, sen hala gelmiş kök hücre deneyleriyle uğraşıyorsun. Günah Nur Bey, günah! (Karnabahar gibi olan Shredder'dı di mi? Splinter fare olan. Evet. Ben April'i seviyorum. Onun daha az kılı var.)

Sorularım şimdilik bu kadar. Cevaplarınız için şimdiden teşekkürler.
Göker Nurbeyler

Şiir yazdım senin için, onu duy da öyle git:

Gök
Er
Nur
Bey
Ler
(er'lerdeki uyağı anladınız di mi?)

MEGA SÜPERMARKET
Gön: MegaEmin™

Merhaba dünya,
Öncelikle yeni derginizin sıfırıncı yıldönümünü en derin hislerimle kutsar, sonralıkla buradan Mersin İdman Yurdu'na İnterToto kupası yolunda başarılar dilerim. Derginizi iki aydır hiçbir bayide bulamıyorum. Daha piyasaya çıkmadan başladınız geç kalmaya, ayıp değil mi kardeşim ya?
Bi kere o 'ya'yı kaldır dilinden, herkes haddini bilecek, eleştirinin dozunu kaçırmayın!

Siz ve ekibiniz gibi ünlü ve önemli kişilerle tanışabilmek için Akmerkez olsun, Cevahir olsun bütün alışveriş merkezlerini gezdim ama ne fayda, hiçbirinizden eser yok. Sizce Capitol'ü denesem tutturma babında bir şansım olabilir mi? Çikolata, kek, pasta, profiterol benzeri temel gıda maddelerini hazırlasam bana ofisinizin yerini söyler misiniz acaba?
Dünya'dan Emin'e! Emin farkında değilsin galiba, Doğan Amca'yı bıraktık, nefesimiz kokuyor, ne alışveriş merkezi? Bizi arayan Terkos Pasajı'na bakınsın, "ne alırsan 1 YTL" standlarını karıştırıyor olacağız. Ayrıca Capitol'ü nereden çıkarttın anlamadım. Hayır, bizim Oyungezer Genel Merkezi'nin Altunizade'de olduğu büyük bir yalan.

Engin tecrübe ve kültürünüze binaen çok merak ettiğim bir hususu sormak isterim, sizce neden karakolda ayna olmasına rağmen halen polislere ısrarla aynasız deniyor? Bu bir insanlık dışı değil midir?
Peki polisler aynasızsa, büfeciler de mi aynasız? Onların da her yerlerinde ayna ve dilli-kaşarlı tost var… Tostumu yedim bekliyorum Emin.

Ben bin yıldır uğraşmama rağmen hala Silent Hill'deki piyano bilmecesini çözemedim, anlattıklarınızı da yapıyorum olmuyor. Bak tüpü açtım, karımı da kestim, bizim eve gelip bilmeceyi çözmezseniz kedimi de kesip balkondan aşağı atacağım, dört

OYUNGEZER KİMDİR?
Marco Polo'dur: **Cesurdur, kimsenin gitmediği uzaklara gider.**
Evliya Çelebi'dir: **Abartmaktan hoşlanır, güzel yazar, estetiği önemser.**
İbn-i Battuta'dır: **Hafızası kuvvetlidir, ne olup ne bittiğini unutmaz.**
Piri Reis'tir: **Herkesten önce o gitmiştir.**
Orhan Kural'dır: **Eh, belki de değildir.**



ayak testi hesabı.
Emin sen bazı şeyleri çok yanlış anlamışşın ya. Neyse takıl sen. Yeni Silent Hill ne zaman çıkıyor bu arada?

Son zamanlarda oyun oynarken ve özellikle de Avrupa maçlarını izlerken çerez ve tırnak tüketimimin tavan yapmasından mütevellit bir miktar göbek edindim. Acaba derginizi düzenli aralıklarla karnıma şaplatsam zayıflamama katkısı olur mu? Yoksa kağıdınız hamur olduğundan dolayı uzak mı durmalıyım?
Her öğünden sonra 4 kere göbişine, 1 kere de kaba etine vurmak suretiyle fazla kilolarından kurtulabilir, keyifli gecelere "gaaark" olabilirsin Eminciğim.

Hepinizi seviyorum, hepinize saygım var, en büyük benim!
Ona ne şüphe zaten, hangi insan nick'ini "mega" koyar ki?

VOLKAN'IN SAÇMALIĞA DOYDUĞU AN

Gön: Volkan Turan
Merhaba Mehmet hocam,
Merhaba çekirge

Yüksek izninizle size bir şey sormak istiyorum. Sorabilir miyim ? (soru 1)
Iıı, şey. Olmaz ki böyle. Bu soru değil ki. Sen kandırıyosun ki. Banane ki, ben yutar mıyım ki sankim bunları? Hı? Yemezler oğlum, pışıkk!!

Cevabınızın "evet" olmasına çok sevindim.
Cevabım "evet" değil ki olm, gitsene işine!

Şimdi size böyle bizler sorular soruyoruz ya, siz orada o mailleri görünce neler hissediyorsunuz? (soru 2)
Böyle bir içim kıpraşıyor, böyle gözüm seğiriyor, beyle ruhuma çocuksu bir heyecan doluyor.

Diyelim çok saçmaladık. Hiç böyle bize "lan ben şuna aslında öyle bir laf sokarım ki, öldürür süründürürüm" diye hissettiğiniz oldu mu hiç? (soru 3)
Ohooo o kadar sık oluyor ki! Kaç tane leşim var benim!

…Ya da karşı tarafın hangi cevabı vereceğinizi bile bile o soruyu sorması karşısında biraz şaşkına dönüyor ve sahte e-mail hesaplarıyla mail sahibine küfür veya hakarette bulunuyor musunuz? Soruyu hafifleteyim, aklınızdan geçiyor mu hiç? (soru 4)
İyi niyetimi göz önüne alarak soruyu hafifletmiş olmanıza memnunum. Cevap vermek istiyorum. A şıkkı.

Cevabınızın "Evet" olmasına çok üzüldüm.
Aaa nerden bildiniz "evet" olduğunu? Ben bile "A şıkkı" demiş ve yanılmış idim.

Hatta sinirlendim Mehmet! Tam da sana Total War'da Papa'yı öldürmenin en kolay yolunu soracaktım ki, bu davranışın karşısında ne diyeceğimi bilemiyorum… Gerçekten en kısa yolu nedir Papa'yı öldürmenin he? (soru 5)
Benim duyduğum en kestirme yol, Jesus'un bir mancınık atışının Papa'nın yassı kafasına isabet etmesi şeklinde vuku bulmuş (tamamen gerçektir! – *Sinan*). Tabii Jesus'un Papa'yı öldürmüş olması ayrıca ironik olmuş.

Hem sen sanırım "FIFA PES'i her zaman her yerde döver" demiştin değil mi? Dur Sinan dur, tutma beni bir ya. Mehmet sen de bir kaçma… Durun! Hesabını soracağım hepimizden (!) zorla Inbox yazdırmanın. Neden bu soruları forumdan istemediniz mesela? (Soru 6)
Ben öyle bir şey demedim ama sen FIFA 08'in oynanışını gerçekçi bulmamışsın. Lütfen git de bir çay koy Volkan ya, demlenmiştir artık onlar. Ayrıca buranın adı inbox değil, Posta İdaresi, bil de konuş lütfen... Forumdan babam çıksa yerim.

(Volky, inceltilmiş bir meşe ile sakinleştirildi ve kontroller sonrası 'alakasızlık' hastalığına yakalandığı tespit edildi. Kaç ay beyaz sahalardan uzak olduğunu bilemiyoruz) Hakikaten, kaç ay? (Soru 7)
Sen doğru düzgün parantez kullanmayı öğrenene kadar mor saha bile yok sana; parantezlerini düzeltene kadar canım çıktı. 8 Mart Dünya Kadınlar Günü'nde yürüyemeyeceksin yani böyle gidersen, üzgünüm. Ayrıca insan bir "güle güle, hayırlı olsun, iyi çalışmalar" falan der. Hayırsız adam.

KAPUT PASHA

Gön: OlgaY Ertez
Merhabalar Oyungezerler,
Nasılsınız bakalım? Keyifler nasıl? Herkes de PlayStation'ın başına toplanmış... Turnuva mı var? Koltuk da pek rahatmış, azıcık dinlenelim bakalım. Ooo Mehmet de buradaymış, nasılsın görüşmeyeli? Bu aralar John Woo'nun Stranglehold'unu oynuyormuşsun. Söyle bakalım John Woo'nun performansını nasıl buldun? Dip Huet Seung Hung'dan (kısaca The Killer) sonra pek eski tadı, tuzu kalmadı diyorlar ama, sen ne dersin?
John Woo eskiden çok güzeldi. Tuzu falan tam kıvamındaydı böyle en sevdiğim klasik suşi tadında. Sonra Dip Huet Seung Hung (kısaca The Killer, yeni aşçı) geldikten sonra saçma sapan bir şeyler denedi, gitti içine nar ekşisi koydu, abuk sabuk bir şey yaptı. Neyse yiyoruz tabii, alternatifi yok.

Bir de John Woo oyunlarla içli dışlı olmayı âdet haline getirirse halimiz nice olur sence? Mesela Medal of Honor: Pacific Assault'u yeniden yorumlarsa, bir Windtalkers'a benzetse, tek başımıza Japon ordusunu darma duman etsek, bir yandan da kırk yaralı askeri sırtımızda taşıyıp kurtarsak mesela?
"Darma" dedin de aklıma geldi, Dharma & Greg n'apıyordur acaba şimdi? Neyse hadi kendimi biraz "disiplinize" edeyim, ciddi soruna ciddi cevap vereyim. Bence John Woo bu işe devam etsin, Stranglehold'u bayağı beğendim ben.

Hazır filmlerden söz açılmışken Hitman'in filmi çıkacak ama yeni oyundan ses seda yok, var mı haberin? Cümle alem Kane & Lynch'e mi odaklandı yoksa?
Ne?! Kane & Lynch mi? Nerede? İstiyorummm!! (Bu arada incelemesini sen yazacaksın zannediyorsun di mi? Nihaha! Hiç güleceğim yoktu doğrusu!)

Son bir soru, hatları desteklemediği halde bize 4 Mbps internet bağladığını iddia edip, bunun yarısını bile layıkıyla göndermeyen, günde en az on üç defa kesinti yaşatan, arıza bildirimi için her aradığımızda da "Hatlarınız belli ki 4 Mbps hızına destek vermiyor, bağlantıdaki kesintiler için de sıra kodu almalısınız, ama onu da şu an veremeyiz" diyen Türk Telekom'a ne denir? Ne denmelidir?
Türk Tepe Kon(du)? Türk Telekom(edi)? Türk Tere Ton?

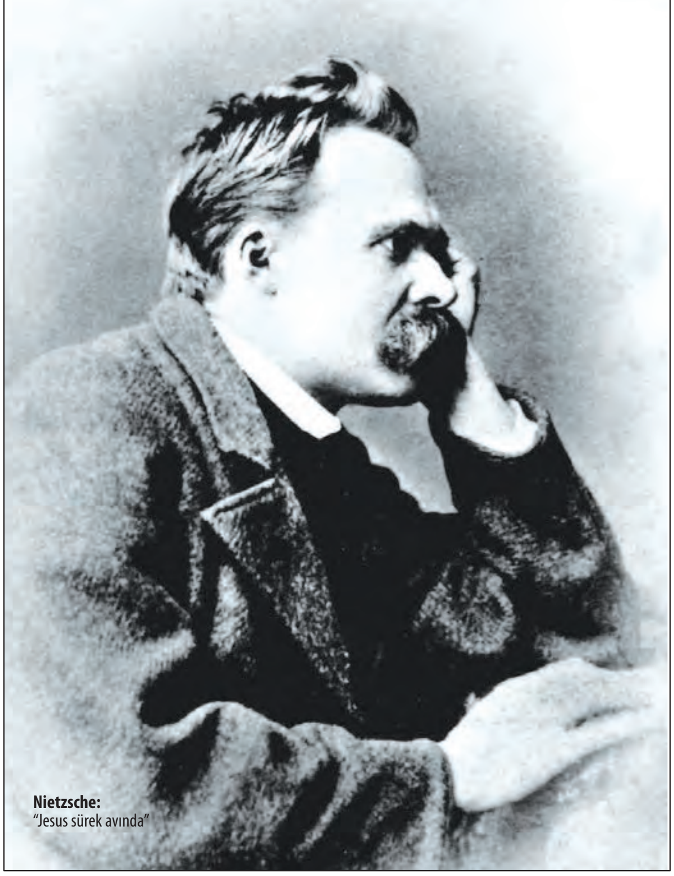
Her şey gönlünüzce olsun.
Saygılar, sevgiler...
Teşekkür ederiz Olgay, hepimiz için. Duyduk ki yeni bir dergide çalışmaya başlamışsın, hayırlı olsun. Allah bir deadline'da kocatsın.

"HERKES MEHMET'E INBOX İÇİN SORULARINI BU AKŞAMA KADAR GÖNDERSİN LÜTFEN!"

Gön: Sinan Akkol
Sevgili Mehmet. Uzun süredir sana yazmak istiyorum, benim hakkımda isim vermeden çeşitli mecralarda çıkan söylemlerinle ilgili konuşmak istiyordum ama bir türlü fırsat olmamıştı. Malum, statüko olmak çok zamanını alıyor insanın. Lakin artık zamanı geldi ve benim de diyeceklerim var sana!
Abi, ben onu söylerken onu kastetmemiştim, yani şey. Iıı… Şimdi nasıl desem? Hani bir gün böyle uyandığın zaman hiçbir şeyin aynı gitmeyeceğini hissedersin ya… Hani böyle göbek üstünde bir zeytin tanesi… Neyse lütfen

GEZENTİ

Oyungezer'inizi eve tıkmayın, gezdirin. Hatta öyle yerlerde okuyun ki dergiyi, o anı ölümsüzleştirecek bir fotoğraf çektirmeye değer olsun. Bu fotoğrafı bize yollayın. Dergide yayınlayalım.
Not: Mars'tan gelen ilk fotoğraftan sonra bu köşe kendini imha edecektir.



Nietzsche:
"Jesus sürek avında"

devam edin Sayın Akkol.

1- "Statüko! statüko!" dedin, başımızın etini yedin! Tuttuk, alabildiğine serbest olacağın, her türlü prangadan arınmış, emekçinin hakkının emekçiye verildiği bir ortam hazırladık size. Buna ne buyuracaksın? (bulursun sen bir şeyler)
Ne buyursam? Sanırım "Posta İdaresi" buyuracağım ona.

2- Yoğun iş, okul, aşk temponun arasında bu kadar yazı yazmayı, hem de "ah deadline'ı kaçırdım!" diye endişe duymayı nasıl başarıyorsun? (Diğerleri takmıyor da…)
E işte bu yüzden onlar "diğerleri", ben ise mektup puluyum. Sanırım bu özelliğimi her ay bana el altından verdiğin yüklü ikramiyelere borçluyuz. Bi de, statükosun falan ama çok seviyorum seni, onun da etkisi vardır.

3- Buradan bakınca, kendine yeni bilgisayar topladığını görüyorum. Oradan bana baktığında gördüklerine göre, sence yeni bir bilgisayar mı, PlayStation 3 mü alayım kendime? Parabol da (sevdiğimiz bir eğridir).
Parabola da sevdiğimiz bir Tools şarkısıdır, tavsiye ederim. Bence sen bir tane PS3 al ama onu da ofise al. Hep beraber oynayalım. Bir de ben top havuzu istiyorum, ufak bir tane koysak ya balkona?

4- Crysis benim makinamda çalışır mı? (Aaa çalışıyormuş hakkaten!)
Makinam derken?! Matkabında çalışmaz mesela, ya da çamaşır makinanda. Bulaşık makinasında çalışacağını da sanmıyorum. Peki ben sana sorayım, makine mi makina mı? Marine mi Predator mü? Protoss mu Zerg mü? WoW mu WW (vosvos) mu? BMW mi Ferrari mi? Federer mi Nadal mı? Tuğbek mi Serpil mi? (parantez *yetkimi kullanarak cevap veriyorum: Makine (bence), Marine, Protoss, WW, BMW, Federer, Serpil – Blx*)

5- Bu benim ilk mailim, yayınlamazsan başka göndermem!
Ben de buradan seni çok seven bir okurun olarak önemli bir uyarı yapmak istiyorum: Eğer mektuplara sen cevap vermezsen Oyungezer'in 13 sene ömrü var sadece. 13 uğursuz sayıdır. Kasım 30 çeken bir ayıdır.

Kal sağlıcakla.
Bu bir emir mi? Statüko işte, n'olcek. Adamın iyi dilekleri bile emir kipinde... Sinan buradan sana şu güzide şarkıyı armağan ediyorum, almadan gitme: Patron, patron, ron, ron, ron!

BU DEVİRDE HEM İSİM ANALİĞI, HEM KARİYER ZOR
Gön: C. Serpil Ulutürk
(ben gecikme için özür dileyerek gönderiyorum mektubumu.. okur mektubuna deadline mı olur kardeşim ya ayrıca.. çok acayip bi dergisiniz cidden.)
(sen yakında içtiğim suya deadline koyacaksın, ben mektuba koymuşum çok mu?)

Sevgili Mehmet,
Oyungezer'i ilk gününden beri takip eden ama diğer yandan da bir dergiye yıllardır mektup yazmamış biri olarak sözlerime "ben en iyisi sorulara geçeyim" diyerek başlamak istiyorum, ama böyle başlarsam laf yiyeceğimi bildiğim için önce biraz susmaya karar verdim…

(...)

…Evet, en iyisi artık sorulara geçmek.
İtiraf ediyorum, gafil avlandım. Ben hiç böyle düşünmemiştim.

1- Mutlaka katıldığınız panellerde filan çok soruluyordur, biraz klişe olacak ama ben yine de sormak istiyorum: Bu oyunları nereden buluyorsunuz? Birden aklınıza mı geliyor yoksa uzun uzun düşünerek mi buluyorsunuz? (Mehmet'e kişisel not: Burada "bu espirileri nerden buluyorsunuz" çağrışımı akla gelmiyorsa ben ya yerine yeni bir soru bulmak ya da kendimi pencereden sallandırmak istiyorum. Şu an pencerenin dibinde bekliyorum, verdiğin işarete göre hareket edeceğim. Cırt yeşil için ayrıca özür dilerim.)
Bu oyunları hayattan damıtıyoruz Serpilciğim. Her an, her anı, her anıt bizim için bir oyun. Aşk acılarımızdan, deve güreşlerinden, böcek ısırıklarından, enflasyondan oyun çıkartabilen insanlarız biz Serpil. Bu yüzden biz "oyungezer"iz. (Serpil'e kişisel not: Aptal değiliz herhalde? Ayrıca cırt yeşil için seni asla affetmeyeceğim.)

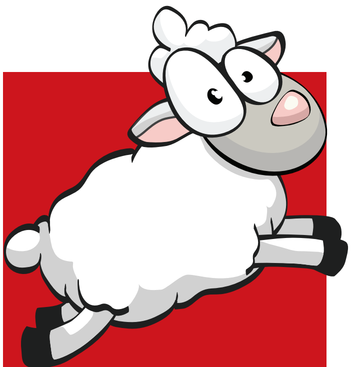
2- Benim bildiğim oyun yazmak oldukça para kazandıran bir iş. Bir John Carmack olsun, bir Hideo Kojima olsun, bunlar hep çok tanınan, çok kazanan isimler… Siz neden böyle olamadınız? Belki de artık inat etmeyi bırakmalı ve diğer yapımcılar gibi standartları kabul edip oyunlarınızı kutulu CD veyahut DVD formatında hazırlamalısınız. Dergi formatı, oynanabilirlik konusunda bazı sorunlar yaşamamıza neden oluyor.
Aslında biz zaten çok para kazandık. Ancak garip bir sistem var bu oyunda, paran 9999999 simoleon'u geçince sıfırlanıyor. Dolayısıyla yeniden başlamak zorunda kaldık. Ayrıca dergi formatının da gayet oynanabilir bir yapısı var. Örneğin "burgu" tabir ettiğimiz yöntemle dergiyi kıvırıp, hemen ardından… Öhömm.

3- Ben derginin mektup bölümünü çok seviyorum ama her zaman aklıma soracak soru gelmediği için bir şey yazıp yollayamıyorum. Bu da o sayıda mektup sayfalarını okumadan geçmek zorunda bırakıyor beni. Çünkü özel hayata saygı gereği, kimsenin mektuplarını okumak, karıştırmak istemiyorum. O yüzden sizden ricam, bize bir soru bankası hazırlamanız. Böylece hem bir sonraki sayıya daha iyi hazırlanırız, hem test tekniğini öğreniriz, hem de gönül rahatlığıyla her ay mektupları okuyabiliriz.
Komiksiniz, hoşsunuz Serpil Hanım, lâkin görüyorum ki medeniyet nâmına oldukça boşsunuz. Senelerdir, yurt içinde, Yavru Vatan'da ve elçiliklerde çıkan onlarca oyun dergisinde mektup cevaplıyorum, ilk kez "hoşça kal" mütekabili bir sözün cimriliğine girmiş bir okurla karşılaşıyorum (Volkan'dan bir beklentim yoktu zaten). Lütfen beni yalnız bırakın, bu gece çok kırdınız kalbimi…

SONUÇ:
Benim hala umudum var,
İsyan etsem de istediğim kadar,
İnat etsem bile,
Bırakmazlar sahibim var.
Güzel günler, bizi bekler,
"Eyvallah" dersin, geçer gider…

…dedi sonra hoparlördeki güzel sesli adam. Hoparlörlerde güzel sesli insanların yaşamadığını söylediler bana. İnanmadım. İnansaydım, Oyungezer'e bulaşmazdım. Binbir sebepten yollara düşmüşken, postaların başında sabahlamazdım. İnanmasaydım, Oyungezer'e bulaşmazdım. Hoş geldiniz. İyi ki geldiniz. İyi ki geldik…
K. MEHMET KENTEL

"CESUR BİR YENİ DÜNYA'DA, KAPUDANE OLGAY PAŞA'NIN KÖŞKÜ'NDEN ÇIKMIŞ, ERENGY'Sİ BİTMİŞ BİÇİMDE DOLANIRKEN BİR RÜYA TAMİRCİSİNE RASTLAR, CEPHEDEN HABERLERİ DUYUNCA İRKİLİR, İSMİNİ İSA KAAN OLARAK DEĞİŞTİRECEĞİNİ GÜNLÜĞÜNE YAZAR, GAZA GELİN ÇORBASINI İÇER VE BİR MEGA MARKET AÇMAK İÇİN KOLLARI SIVAR."



GOYUN MATEMATİĞİ
Eğlendirirken düşündüren dergi Oyungezer, sizi Goyun™ saymaya davet ediyor. Derginin dört bir yanına saçılmış Goyun™'ların hepsini bulup sayısını bize bildiren okurlarımızdan biri "Ayın Goyun™ Severi" olacak…. Kaçmayın, durun! Ayın Goyun™Sever'i, bizden "Ayın Oyunu"nu kazanıyor. Yarışmaya katılmak için 15 Kasım'a kadar bize adınızı ve adresinizi de eklediğiniz güzel bir mektupla birlikte dergideki Goyun sayısını doğru olarak bildirmeniz yeterli. Adres tabii ki **postaidaresi@oyungezer.com.tr**

YAZARLARIN MEKTUPLARINDAN ÇIKARTILACAK SONUÇLAR
- Yazarlarımızın hepsi geyik aşığıdır, Posta İdaresi'ni ciddiye alan kimse yoktur.
- Olgay bir Oyungezer yazarı değildir, onu cami avlusunda overclock yaparken bulduk.
- Eser Erce Güven Çatak tek bir insandır ve çok meşgul olduğu, strateji ustalarını yetiştirmeye çalıştığı ve hard disk'ini yaktığı için mektup yazamamıştır.
- Berkant Akarcan'ın oyungezer.com.tr'nin webmaster'ı olunca poposu kalkmıştır. Eskiden Posta İdaresi'nin kapısında "abi mektup atayım mı abieee!" diye dilenirken, şimdi üç-beş satır bir şey yazmak zor gelmiştir beyime.
- Göktuğ Yüksel'in mektubu Atlantik'i geçerken kaybolmuştur.
- Tuğbek Ölek mektubunu yazarken uyuyakalmış ve kendisinden bir daha haber alınamamıştır.
- Jesuskane Nietzsche'den babasının intikamını almakta olduğu için herhangi bir şey yapamamıştır.
- Erdem'le Eren'in yabaniliklerini atma süresi, Oyungezer'in ilk üç ayki satış sayısının aylık enflasyona bölünmüş halidir. Bu sürenin hangi birime denk geldiğini kimse bilmemektedir.
- Volkan hayatında daha önce hiç kimseye mektup atmamıştır, bu işten gram anlamamaktadır.

YAZIN! YAZIN DEDİM!
Bu ay gördüğünüz gibi kendi kendimize attık tuttuk. Gelecek ay ise biraz daha fazla yere ulaşmış olacağımızdan, gelin bize yazın: **postaidaresi@oyungezer.com.tr**

PİKSEL

Eskiler hayatı biraz kırık kırık görürler

AMAN DA KİMLER GELMİŞ, KİMLER...



Bir ben vardı bundan yaklaşık yedi sene önce; arkadaşları gibi oyun oynar, bisiklet sürer, ayakkabı eskitir, iyi-kötü notlar alır, süt içer ama boyu uzamaz, zayıf mı zayıf... Ama çevremden bir farkım vardı benim, en azından o çevrenin bana dedikleri gibi; yazmayı severdim. Yazardım ve oyunla yazının birleştiği en güzel yerde olmak isterdim. Bıyıksız ve 48 küsur kilolarda tanımıştım Sinan'ı (o zamandan bu zamana ben topyekün değiştim ki buradaki 'top' kısmı fiziksel olarak tanımlanabilir ama Sinan hala aynı. Ortam güzel, insanlar güzel, oyunlar güzel, yazılar güzel... "EVET! Ben de yazmalıyım" şeklinde ilerleyen yılların sonucunu zaten görebiliyorsunuz ama oturup da insan şöyle bir düşününce, bir zamanlar birkaç kez konuşmak için bile olsa her şeyi yapmaya hazır olduğum insanlarla şimdi aynı masada yemek bile yiyebiliyoruz, düğünlerinde göbek atabiliyoruz (ben değil ya, Mehmet o). Bunu o yedi yıl öncesinde söyleseydiniz bana, burun deliklerimle bile size gülerdim. Ama üstüne onlarca filmin çekildiği, yüzlerce parçanın kaydedildiği, binlerce kitabın yazıldığı ve hala gizemini çözemediğimiz hayatın güzel cilvesi burada. Ne zaman ne olacak, asla bilemiyorsunuz. Kontrol her zaman parmak uçlarınızda veya loblarınızda olamayabiliyor ve iyi, kötü yeni limanlara demir atıyorsunuz veda edemeden. İşin güzel tarafıysa; her yeni liman yeni insanlar, yeni hayatlar ve yeni heyecanlar demek... Şu anda elinizde duran dergi de büyük bir heyecanın ilk bebeği.

Bölümümüzün adı PİKSEL. Oynadığınız her oyunun, baktığınız her ekranın tüm ruhunu en ufak parçasında taşıdığı yer. Tek başına bir anlam ifade etmeyebilir ama dolu bir yerde sadece 1 tanesi bile eksik olsa yokluğu farkedilir. O yüzden düşündük taşındık, Piksel'de karar kıldık. Konseptimiz belli; retroya dair ne varsa burada olacak. Bu oyun olabilir, ürün olabilir, haber olabilir, program olabilir hatta bir insan bile olabilir (yoksa siz hiç mi iki ayaklı ve sakallı dinozor görmediniz?). Her ay elimizden geldiğince, dilimizin döndüğünce dinozor oyuncuları ve o dönemleri merak edenleri memnun edecek sayfalar yer alacak burada. Ve unutmayın ki, her türlü (saçma olsun veya olmasın, farketmez) öneriye açığız. Şimdi size bu ay Piksel'in sayfalarında ne var, tane tane anlatmak isterdim ama ilk sayı heyecanını bozmayacağım. Gerçi sadece 'bütünleşik bir insan' sürprizimiz dahi yeter fakat duygularıma hakim olup susacağım... SUSACAĞIM!.. Susaca... Su... Gökhan ve Batuuuuu... **VOLKAN TURAN**



Wii'YE AİLE BOYU RETRO

Virtual Console'a birbirinden klasik oyunlar gelmeye devam ediyor. Bunlardan en güzeli, kuşkusuz GameCube'un da en iyilerinden olan Super Metroid (800 puan). O, kimilerine göre gelmiş geçmiş en iyi 2B adventure oyunu. Diğer oyunlar da Metroid'den aşağı kalır değil: Shinobi III: Return of the Ninja Master (800 puan) ve Neutopia (Hudson'un turbografx 16 için yaptığı çakma bir Zelda oyunudur aslında, 600 puan).





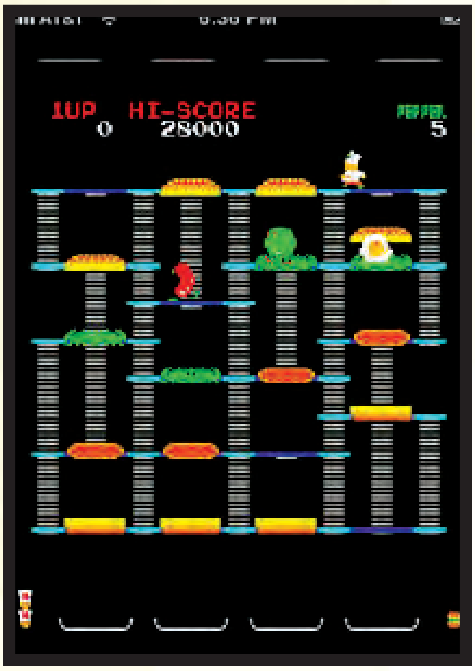


GAME & WATCH SEVENLER BİR BAKSIN

Aslında tuzaklı bir başlıktı. Türkiye'de kim sever Game & Watch'u Allah aşkına! Biz bunların klonlarıyla büyüdük sadece. Sağa, ortaya ve sola doğru 3, bilemediniz 4 hareketten oluşan ama insanı transa sokan oyunlardı. İşte bu oyunların bazıları yeniden yapılıyor yetenekli Java'cılarla. 30'dan fazla yeniden yapım Game & Watch oyunu için tinyurl.com/33wmqg adresine göz atın.

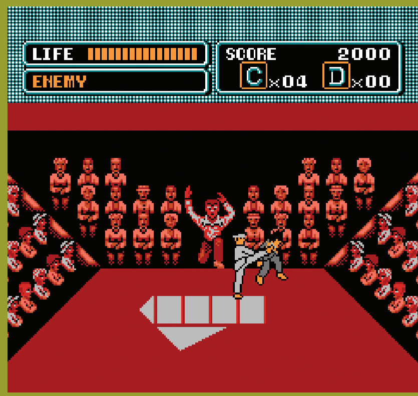
iPHONE'DA M.A.M.E. !!!

Başta Amerika olmak üzere iPhone yavaş yavaş son derece popüler hale geliyor. Denedik gördük, gerçekten nefis alet. Desteklediği programlarla da meraklı programcıların odak noktası. Haliyle iPhone nasibini oyunlardan da alıyor. Hem de en iyisinden. iPhone'a uygun programlanmış M.A.M.E. test edildi ve görüldü ki emülatör sağlıklı çalışıyor. Gerçi Galaga ve Gyruss gibi oyunlar beklendiği kadar iyi olmamış ama biz umutluyuz.



Merhaba, benim adım Giana Sisters.
Mario adlı bıyıklı şişko İtalyan ortaya çıkıp da "platform" adlı türü icat ettiğini söyleyene kadar, Türkiye'de sadece ben bilinirdim. Benim popüler olduğum zamanlar, tüm annelerin yurdun her yanında aynı anda "hadi oğlum, bak aletin adaptörü ısınıyor" bahanesini uydurdukları zamana denk gelir.





20 YIL ÖNCE BU AY

Bu köşemizde oldukça eskiye gidiyoruz ve 20 yıl önce içinde bulunduğumuz ay çıkan oyunlara bakıyoruz. 20 yıl deyip geçmemek gerek; bugünün üniversite öğrencileri daha portakalda vitamindi, o günün üniversite öğrencileri ise bugün kendi çocuklarına dar pantolon -uzun permalı saç-korkunç makyaj kombinasyonlu hair metal imajlı fotoğraflarının açıklamasını yapmaya çalışıyor.

THE KARATE KID

Ben Piksel'in ilk sayısında ilk sırayı The Karate Kid'e vermek istiyorum izninizle. Kendisi efsane bir oyun değildir, dillere destan özellikleri yoktur ve türünün ne tek örneğidir ne de en iyisi. Ama ben seviyorum bu oyunu. Sevme nedenim elbette filmden geliyor. Kaç yaşımda izledim, hatırlamıyorum ama gerçekten filmden sonra insan etkilendiğini hissediyordu. Mahallenin tüm çocukları karate kurslarına yazılmış, tahtaları yumruklar olmuştu. Sözde, karşı mahalle çocuklarını dövecekler (ben soyutluyorum bu konudan kendimi, dikkatinizi çekerim). Tabii karşı mahalle çocukları Street Fight bildiği için yemiyor öyle "Cilala, parlat" taktiğini veya şu tek ayak üstünde bilmemne tekmesini. Kodular mı böbrek taşı döktürüyorlardı. Neyse ki korkaktım, kaçardım hemen :)

The Karate Kid, klasik bir dövüş oyunuydu. Tekme, yumruk ve zıplamayla artık ortalığı ne kadar karıştırabilirseniz... Oyuna ilk önce bir turnuvadan geçerek başlıyor ve dört bölümlük uzun bir yola çıkıyorsunuz. Tabii ki Miyagi usta ensenizde size öğütler veriyor (bir çocuğun da özel hayatı vardır ama değil mi ya). Yapımcı LJN Toys "Daniel-San olmak zor iştir" diyerekten oyunu ultra zor yapmıştı. Uzman olmak imkansızdı, oyunu bitirmekse deve sabrı isterdi (www.youtube.com/watch?v=9DfdRdOM_B0 adresine alalım sizi mesela). Ama yine de ben öneriyorum oyunu. 20 yaşında ve ultra zor olsa da keyifle oynanabiliyor.





ONLINE RETROYA EVET DİYEN?

Daha önceden çok istediğim ama bir türlü gerekli zamanı bulamadığım bir şeyi huzurlarınızda teklife açıyorum.

Bildiğiniz gibi M.A.M.E. Kaillera desteği ile online bir eğlenceye zemin hazırlayabiliyor. Aynı emulatör versiyonuna ve aynı ROM'a sahip en az iki kişi aynı sunucuda buluştuğu zaman karşılıklı veya yan yana o oyunu çok rahatça oynayabiliyor.

Ben de diyorum ki, şöyle ayın belirli günlerinde, belirli saatler arasında, benim buradan belirteceğim bir sunucuda buluşup çeşitli oyunlar oynamak (mesela Street Fighter Alpha 3'te, King of Fighters'ın herhangi birinde kapışmak, Final Fight'ta veya Snow Bros'ta, Captain Commando'da yan yana oynamak)

İSTEYEN VAR MI?

Eğer yeterli talep olursa önümüzdeki ay buradan gerekli açıklamayı yaparım. Bu konuda kararlı olan ve en az 512 Kb internet bağlantısına sahip arkadaşlar volkan@oyungezer.com.tr adresinden bana ulaşabilir (15 Kasım'a kadar), önerilerde bulunabilir. Hatta "Benim zaten açık sunucum var" diyen olursa daha da güzel olur.
Çok çok düşük ping'lerle retro kavgamızı verebiliriz :)

RETROYA AİT SATILIK 2. EL ÜRÜNLER

Önümüzdeki sayıdan itibaren sayfanın bir köşesinde, sizden gelen "Satıyorum" ilanlarına yer verebiliriz. Tabii ki satılık buzdolabınızla ilgilenmiyoruz ama Amiga'sıydı, C64'üydü, kutusunda eski oyunuydu, harika bir posteriydi, dergisiydi… Bu tip ürünler için adınızı, sattığınız ürünü ve size ulaşılabilecek e-mail adresini vermeniz yeterli olacaktır. Örneğin: "İstanbul'dan Osman. Az kullanılmış, mis gibi çalışan Amiga 500'ümü satıyorum. 2 adet X, Y oyunları da yanında. osman123@bilmemne.com" gibi. Maksat dükkan boş kalmasın.









GRAND THEFT AUTO

Bir insan en fazla ne kadar kötü olabilir… Yukarıdaki sorunun ve devamında sorabileceğiniz "… ve çevresine en fazla ne kadar fazla zarar verebilir?" sorusunun herhalde en kısa cevabı GTA'dır. Dikkatinizi çekerim, buradaki kötü taraf aslında GTA veya yapımcı DMA Design değil, tamamen oynayandır. Yapımcılar size sadece olanak tanımıştır ve gerisi "sizi" ilgilendirmektedir. İsterseniz hedefe en kısa ve en temiz yoldan da gidebilirsiniz. Ama bu ne kadar eğlenceli olabilirdi ki?

NOKTA YİYİCİ

Oyuna bu yönden bakarsak aslında GTA'nın Pacman'den bir hayli etkilendiğini görebiliriz. Pacman siz oluyorsunuz, noktacıklar sokakta yürüyen vatandaşlar. Sizi yakalamak isteyen hayaletler de polisler (Pacman'i de bu işe karıştırdık, ne deseniz haklısınız). Tabii Pacman'in değil de neden GTA'nın Mature etiketi (yani 18 yaş sınırı) ile çıktığını oyuna başladığınız ilk saniyelerden anlayabiliyoruz. Oyunun kreatif beyni Dave Jones'un (bkz. Lemmings) dediğine göre 90'ların ortalarında yaşayan, nefes alan bir şehir yapmak istemiş Jones. Etkileşimin fazla olduğu, oyuncuya özgürlüklerin sunulduğu, trafiğin trafik lambalarına göre işlediği, bir ev yandığında itfaiyenin geldiği, ambulansların yaralıları polislerin de suçluları taşıdığı, vatandaşların etkiye tepki gösterdiği bir şehir... Her şey Dave'in istediği gibi giderken ana karakter de yavaş yavaş belli oldu. İlk adı "Race 'n Chase" olan oyunun ana kahramanı bir polisti ve bir polis ne yapabiliyorsa, o da yapabiliyordu. İşte bu noktada Jones, şeytanın kulağına üflediğini itiraf ediyor: "Polisle oynamak aslında hiç de eğlenceli değildi ve herhalde 2 milyon sattıracak bir oyun olamazdı".

Dave'in içgüdüleri ona daha farklı şeyler denemesi gerektiğini söylüyordu. O da içgüdülerine güvenen birisi olduğu için bunun üzerine kafa yordu. İlk icraatı da oyuna araç çalma özelliğinin konulmasıydı. Bu, daha ne kadar eğlenceli olabilirdi mesela? Tabii ki bir yaralıyı almaya gelen ambulansı çalıp şehre "Nihahah" efektiyle kurşun yağdırmak (eğlence anlayışına gelin). Aynı olayı polis araçları için de yaptı ve bu hırsızlık sonucu şehrin genelinde "Aranıyor" ibaresini gösteren yıldız sistemi kuruldu. Tabii sonsuza kadar kovalanmanın bir zaman sonra sıkacağı gerçekti; eğer yeterince kaçmayı başarırsanız aranmaktan zamanla kurtuluyordunuz, en sonunda suçsuz biriymiş gibi sokaklardaki maceranıza geri dönüyordunuz. Böylelikle "Grand Theft Auto" adı oyuna kondu ve 1997 yılında oyun bilgisayar ve PS için çıktı.

ÖLDÜREN VE ÖLDÜRTEN OYUN!

GTA'nın çıkmasıyla gazetelerden radyolara kadar tüm medya DMA Desing'ın üzerine çullandı. Büyük puntolarla atılmış spot ve manşetler, oyunu "yasaklatmaya" çağırıyordu. Herkes vatandaşların yollarda daha huzurlu seyahat etmesi için çeşitli projelerle uğraşırken, bir oyun firması çıksın ve piksellerden ibaret de olsalar bu vatandaşları öldürsün! Onlar için akıl almaz bir olaydı bu ve DMA'ya birçok dava açıldı (10 yıl önce de durum aynıymış maşallah). Tabii ki GTA birkaç bin satan bir oyun olsaydı bu kadar çok problem olmayacaktı ama yüzbinler bu oyuna yavaş yavaş kaymaktaydı. Bu da, "onlar" için birer tehditti. O sıralarda yaşanan









bazı vakalara GTA'nın sebep olduğu iddia edildi. Gazetelerde "GTA oynayan 11 yaşındaki çocuk arkadaşını bıçakladı" gibi manşetler boy gösterir oldu (o zaman da habercilik farklı değilmiş). "Reklamın iyisi kötüsü olmaz" teorisi burada da kendini kanıtladı ve adını bir şekilde her yerde duyuran GTA, oyuncuların başucu oyunu oluverdi. İnsanlar kuşbakışı kamerasından oynanan bu oyunu bağırlarına bastılar, polisleri öldürdüler, evleri ateşe verdiler, araçları yaktılar ve yol kenarındaki masumları "yanlışlıkla" ezdiler.

IN-HOUSE MÜZİKLER

Oyunun tek güzel özelliği eğlenceli oynanış değildi. Müzikleri de bir o kadar çekti. Elbette şimdiki gibi çok sayıda ve lisanslı şarkılar bulunmuyordu ilk çıkan GTA'da. Toplamda 60 dakikalık bir soundtrack vardı. Göreve getirilen Brian Baglow'a göre yazılan şarkı sözlerinde ve bestelerde, oyuna yakışır o elektriğin olması gerekiyordu. Buna rağmen ekip profesyonellerle çalışmadı; her şeyi kendi aralarında halledip kaydettiler. Örneğin Dundee Üniversitesi'nde okuyan Johnny adlı siyahi genç tüm hip-hop parçaları kendi yazdı. Şu anda Rockstar North'ta olan Craig Connor da gitar ve davul partisyonlarını yazdı. Baglow da çılgın sözlerini oyundan esirgemedi. Örnek mi istediniz? 4 Letter Love'ın nakartı:



Beat me, bite me, whip me, fu** me, come on, wank me, now go down and suck me!" (Gerçekten de çok duygu yüklü bir parçaymış :))

İşte bütün parçalar bir araya gelince bu oyunun yoldan geçen herhangi bir 10 yaşındaki çocuğun alamayacağı, almaması gerektiği kararlaştırıldı ve oyuna 17 yaş sınırı konuldu. Tabii ki bu yasak oyunun daha fazlası satması yönünde bir engeldi ama korkulan başa gelmedi. Oyun herkesi tatmin edecek kadar fazla sattı ve ikincisi de 1999'un Ekim ayında geldi.

VERDİĞİMİZ RAHATSIZLIKTAN DOLAYI…

Oyunda Claude Speed adında, amnezi hastası, psikopat bir adamla oynuyorduk. GTA II, ilk oyunun evrim geçirmiş haliydi. Açılış videosu sekiz dakikalık gerçek videodan oluşuyordu. Daha sonra önünüze iki seçenek konuyordu. Noon'da oyunu gündüz gözüyle oynayabiliyorduk. Dusk'taysa daha puslu ve karanlık bir havada oynuyorduk (Böylece GTA 3'ün dinamik gündüz-gece sisteminin temeli atılmıştı). Oyun yapısal olarak çok farklı değildi ama görünüş ve detaylar açısından çok zenginleşmişti. Araçlar farklılaştırılmıştı, mafya sayısı ve bağları arttırlmıştı, radyolar eklenmişti. Haliyle oyun yine yaş sınırıyla ve mahkemelerle uğraşmaya devam etti. Ama hiçbir şey DMA yani Rockstar'ı durdurmaya yetmeyecekti. 2001 yılında GTA serisi yeni çehresine kavuştu. Artık oyun kuşbakışı değil üçüncü şahıs açısından oynanabiliyordu ve ilk oyunda da bulunan Liberty City önünüzde tamamen 3B olarak duruyordu. GTA III ile artık "özgürlük" kelimesi daha bir anlamlı olmuştu. Gelişmiş yapay zekâ, detaylı araçlar, sokaklarında kaybolabileceğimiz kadar büyük bir harita, onlarca özel silah, onlarca lisanslı yeni şarkı ve ek görevler derken oyun, gelmiş geçmiş en iyi oyunlar arasına girmeyi başardı.

GTA III'ün bir yıl arkasından aynı çehreyle Vice City, üç yıl sonrasından da San Andreas geldi. İlk oyunla SA'ı yan yana koyduğunuzda ortadaki manzara korkunçtu! Sadece yedi yıl geçmesine rağmen, GTA oyunları son sürat gelişmişti. Rockstar da bu oyunlarla paralel gelişmiş, zenginleşmiş, enerjisini diğer oyunlarla paylaşır olmuştu. -Belirtmeme gerek olmasa da- firma yine ve hala mahkemelerle uğraştı, uğraşmakta ve uğraşacak. Çünkü çok yakında, 'çok daha korkunç bir manzarayla' oyuncuların karşısına çıkacaklar, GTA IV ile…

VOLKAN TURAN





GRAND THEFT AUTO'NUN UNUTULMAZLARI



1-DAVE JONES

Creative Director rolündeki Dave, DMA'yı ve GTA'yı yarattı diyebiliriz. Lemmings'in başarısında da başarısı büyüktür. GTA III'ü geliştirme sırasında eski görevini bırakan Jones Realtime Worlds stüdyosunda Massive Multiplayer GTA için ter dökmektedir.

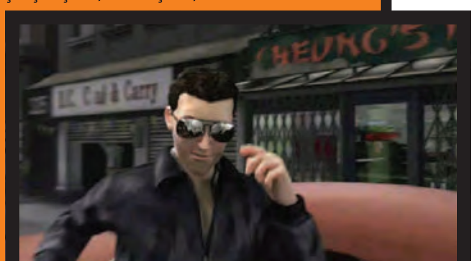
2-HOT COFFEE

GTA San Andreas'ın içine gizlenmiş mini bir seks oyununun ortaya çıkarılmasıyla oyun gündeme bomba gibi düşmüştü. Bir taraf bu modu aktifleştirecek yamalar yazarken, diğer taraf Rockstar'dan milyon dolar tazminat almak için ter döküyordu. Kimin haklı olduğunu tartışmak yersiz ama Hot Coffee'yi tecrübe etmek gerçekten ilginçti :)



3- HAYALET ŞEHİR VE DODO

GTA serisinde ilk kez uçak kullanacağımız için mutluyduk ama Dodo'yu kullanmak o kadar da kolay değildi. Dodo'yu Uçurmak konulu rehberler yazıldı, videolar gösterildi hatta "en uzun kim uçacak" diye yarışmalar düzenlendi. Herkes bir şekilde Dodo'yla uçmaya alışınca da Shoreside Vale'de, denizin üstünde sadece görüntüden ibaret olan o platformu gördü (ben konmaya çalışmıştım, batmıştım).



4- KOLA REKLAMI

Henüz çok yeni sayılsa da herhalde Coca Cola'nın GTA temalı reklamı da unutulmayacaktır. Ana karakter GTA serisindekinin aksine çok iyidir, herkese şefkatle yaklaşır. Bu kadar kötü karakterleri sadece oyunlarda görebileceğimiz gibi, herhalde bu kadar iyisini de ancak reklamda görürüz:)

GTA 1 ve GTA 2 ARTIK ÜCRETSİZ!

GTA 1 ve GTA 2 artık internetten ücretsiz olarak indirilebiliyor. Adresi: http://www.rockstargames.com/classics/

HOMO LUDENS

Anlamıştım. Tam karşımdaki ekrandan çıkan "datdadaamadaaaat!" sesi kulaklarımda yankılanınca, bunun bir başlangıç olduğunu anlamıştım. Yedi yaşındaydım ve oyuncak arabamla kayan penguen setim, bırakıldıkları yerde uzun bir süre dinleneceklerdi. Kabul, oyun atölyelerinde yaşlı bilgelerin ter döktüğü ülkelerde, yeterli seviyeye ulaşmayana kız verilmeyen zamanlarda büyümedik belki ama oyunların aslında çok daha fazlasını içerebileceğini gördük. Yedi yaşındayken bunu sadece anlamıştım ama çok sonra, çılgın köpeklerin koruduğu Sixbal Hanedanlığı'nda dostluk oyunları oynandığı zaman, bunu biliyordum.
Biz çok eğlendik. Gün oldu, gece oldu, oynadık. Dört kişi olduk zıpladık, onbirde gülmekten tel tel döküldük, yirmi birinde ne güzel yazmışız dedik. Baktık durmuyoruz, duramıyoruz, bağımsızlığı ilan ettik. Ben doktora yapayım dedim. Batu direk doktor oldu. Dergi ise geze oynaya büyüdü. Sorarım, fena mı oldu?

...

Batu, fena mı oldu abi?

....

Olmadı valla. Öte yandan hakikaten de bazı şeyler değişmiyor.. Yıllar sonra Sinan'ın *"Bu ay yazı teslim tarihiniz falanca gün.."* diye telefon açması.. Sonra da benim o "falanca gün" geldiğinde *"Abi biliyosun Çin demir-çelik piyasalarını dalgalandırdı, kutup ayılarının nesli tehlikede, küresel ısındık, üzerine terli terli su içtik, dolayısıyla o yazının son teslim tarihi bana en son kaça olur?"* mahiyetinde Sinan'ı aramam gibi...


Batu


Gökhan

Aslında Sinan, uzun süredir bilgisayar oyunlarından uzak kaldığımızı düşünerek eski günlerden dem vuralım, tek bilgisayar başında Heroes sabahlamalarını, Worms kapışmalarını, profiterolüne PES maçlarını anlatalım istedi (derginin karşısındaki pastacı, PES'in her yeni versiyonunun piyasaya sürülmesi ile kârını beşe katlaması arasındaki o gizemli bağlantıyı hiç kurabildi mi, bilemiyoruz). Ama bazı şeyler değişmiyor işte. Oyunlardan uzak kalıyorsun da oyuncu olmaktan kurtulamıyorsun. Biraz dikkatli bakınca da sağda solda gizlenmiş pek çok diğer "oyuncu"nun varlığını fark ediyorsun: Muzip bakışlarını, her durumda dudaklarının bir ucu kıvrılmış, yarı tebessüm eder duruşlarını, mizah duygusunun verdiği gücü tanıyorsun. Gözlerinizi açın, etrafta buruşturulmuş kağıt ve seloteypten futbol topu yapan plaza çalışanları, ameliyattan sonra şırıngayla birbirlerini ıslatan doktorlar, takım elbisesinin altına örümcek adam tişörtü giymiş bankacılar dolaşıyor. Bir de onca olumsuzlukla dalga geçercesine bağımsız bir dergi çıkarma cüretini göstermiş, muhasebesinden matbaasına her şeye sıfırdan başlamak gibi boş işlerin peşinde, ciddiyetsiz, iflah olmayacak oyungezerler...
Hepsine selam olsun, şansları bol olsun!..

Sinan'a, "isim anne" Serpil'e, Dubek'e ve oradaki herkese, iyi oyunlar…
G&B

FACEBOOK'UN ARCADE YÖNÜ



"Bir gün herkes Facebook'lu olacak" lafı sanırım doğru olacak zira yakında bizi doğuran doktorları bile (ebe de diyebiliriz) buradan bulabileceğiz. Tabii ki Facebook'un bizi ilgilendiren kısmı oyunlar. Şu anda Facebook denince akla bu oyunlar gelmese de aslında kendi içinde son derece tiryakilik yaratan oyunlara sahip Facebook. Özellikle Game&Watch oyunlarına benzer, sadece birkaç hareketle sınırlı bu oyunlar mutlaka denenmeli. Ayrıca bunların çoğu "Challange"a izin veriyor yani global bir rekortmen olmanız elinizde.

CRAZY TAXI
Molaların ve işten sıkıldığında kafa dağıtmanın -benim için- en iyi yolu Crazy Taxi. Aynı ada sahip ünlü bir oyunu var tabii ama bu başka. Bu oyunda aslında hiç yolcunuz yok.

30 saniyeden geri sayan bir süreniz var ve her CheckPoint'te, kalan süreniz kadar süre üstüne katlanarak devam ediyor. Puan sistemi de bu noktalara varış sürenize göre verilmekte. Tek yapmanız gereken gidilebilecek maksimum hızda gitmek ve hiç bir araca çarpmamak. Bunun en güzel yolu boş yollara kaymak olsa da çoğ uzaman önünüz tıkalı oluyor. O zaman da zıplayarak araçların üzerinden atlayabiliyorsunuz. Zamanlaması iyi olan oyunculara öneririm. Henüz 72 binde olsam da (birinci de 170 bin küsurlarda) daha başarılı olabileceğime inanıyorum :)

BRICKS BREAKING
Bilmem hatırlar mısınız, Same adında birkaç KB'lık oyun vardı, aynı renkli küpleri alt alta, yan yana getirerek ekranı temizlemeye çalışırdık. İşte aynı mantıkla oynanan başka bir bağımlılık yaratıcı oyun. Eğer ekranı çift renkli olarak bitirirseniz bir sonraki bölüme geçebiliyorsunuz. Beş adet de 'sihirli sopanız' bulunmakta. Bunlarla tek kalan küpleri yok edebilirsiniz. Pek başarılı değilim bunda.

FROGGER
İşte klasik bir başka oyun; Frogger. Bir kurbağa bu kadar mı güzel karşıdan karşıya geçer? Bir kurbağa bu kadar mı ölümsüz olur... Frogger'da müthiş bir puan yarışı dönmekte şu sıralar. Rekor 58000 civarlarında. Var mı geçebilecek olan?

Bu ve daha çok oyunlara ulaşabilecek adres için : http://apps.facebook.com/mindjolt/index.jsp







PONG

by

ATARI

a new product
a new concept
a new company

this is the product that revolutionized the amusement game industry.

this is the company that conceptualized, designed and introduced pong; this is the company that is now integrating digital computers, video technology and laser film techniques into a host of new game breakthroughs.

Oyungezer
SAYI: 01 - 2007 / 11

ISSN: 1307-8933

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Altunizade Tophaneoğlu Cad. Özyurt Sitesi
Akün Apt. A Blok D: 5
Üsküdar / İSTANBUL

Yayın Yönetmeni ve İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Berkant Akarcan, berkant@oyungezer.com.tr
Emin Barış, megaemin@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Erdem Madaralı, erdem@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Göktuğ Yüksel, goktug@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
Jesuskane, jesuskane@oyungezer.com.tr
Mehmet Kentel, mehmet@oyungezer.com.tr
Olgay Ertez, olgay@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr

Kreatif Direktör
Erden Gümüşçü, erdeng@oyungezer.com.tr

Sayfa Tasarımı
Serkan Korkmaz, serkan@oyungezer.com.tr

İllüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, posta@mavikam.net
www.mavikam.net

Bu sayıya katkıda bulunanlar:
Ali Sezgin
Batu Hergünsel
Burak Yılmaz
Damla Pınar Gök
Cevat Yerli
Gökhan Habiboğlu
İlker Uğur
Mert Hakkı Bingöl
Ümit Kurt
Yiğitcan "Ace" Erdoğan

Reklam sorumlusu:
Tugbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr
Tel: 0216 325 80 62, 0216 325 98 07
Fax: 0216 325 82 67

SETİ Yapım ve Yayıncılık Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Altunizade Tophaneoğlu Cad. Özyurt Sitesi
Akün Apt. A Blok D: 5
Üsküdar / İSTANBUL
Tel: 0216 325 80 62, 0216 325 98 07
Fax: 0216 325 82 67

Basıldığı Yer:
UNIPRINT BASIM SAN. VE TİC. A.Ş.
Hadımköy Ömerli Köyü Mevkii – İSTANBUL
Tel: 0212 798 28 40
Basıldığı Tarih: 28 Ekim 2007

Dağıtım: Merkez Dağıtım Pazarlama San. Ve Tic. A.Ş.

Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık

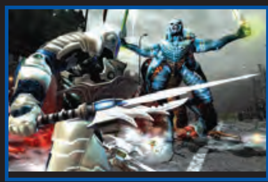
20 YILLIK OYUNCUYUZ, BİZ BÖYLE BİR AY GÖRMEDİK!


CALL OF DUTY 4

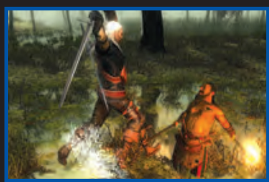

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS


SIM CITY SOCIETIES


NEED FOR SPEED PRO STREET


HELLGATE LONDON

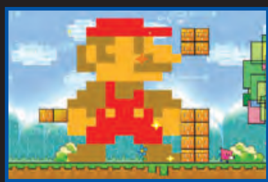

CLIVE BARKER'S JERICHO


THE WITCHER

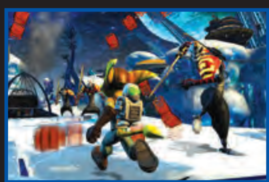

PAINKILLER OVERDOSE

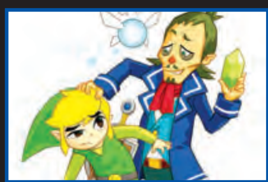

EMPIRE EARTH 3

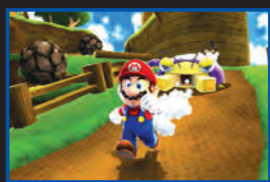

KANE & LYNCH: DEAD MEN


SUPER PAPER MARIO


SILENT HILL ORIGINS


RATCHET & CLANK FUTURE


ZELDA: PHANTOM HOURGLASS


SUPER MARIO GALAXY

ARALIK SAYISINA
SIĞMAK İÇİN KAPIŞIYORLAR




CRYSIS


7+
www.pegi.info
Kalem Kılıçtan Keskindir
nintendo Wi-Fi connection
MIC
Items
NINTENDO DS lite
Link'in kaderi parmaklarınızın ucunda!!
Benzersiz dokunmatik ekran kontrolleri ile Link'in kaderi kelimenin tam anlamı ile parmaklarınızın ucunda!! Tetra gizemli bir Hayalet Gemi tarafından kaçırılınca, Link tehlikelerle dolu adalar arasında denize açılacak ve deniz altındaki zindanları keşfederek gizemli Phantom Hourglass'ın sırlarını çözecek.
ZELDA Phantom Hourglass
www.nintendo.com.tr
©2007 NINTENDO. TM, ® AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
NORTEC EURASIA
Yeni Renk Gümüş